
KIRBY'S EPIC YARN™: DETONADO EM 10 PÁGINAS!
Nintendo®
World
Official Nintendo Seal ™
EPIC MICKEY
UMA JORNADA INESQUECÍVEL AO PASSADO DA DISNEY
GUIA DE COMPRAS
OS MELHORES JOGOS DO ANO!
OS GAMES DE DANÇA NO Wii
HUDSON
A HISTÓRIA
REVIEWS
LUFIA
NBA JAM
JUST DANCE 2
STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II
Nº 140
R$ 9,90
9 771516 189008 00140
Tambor

O REI DAS SELVAS

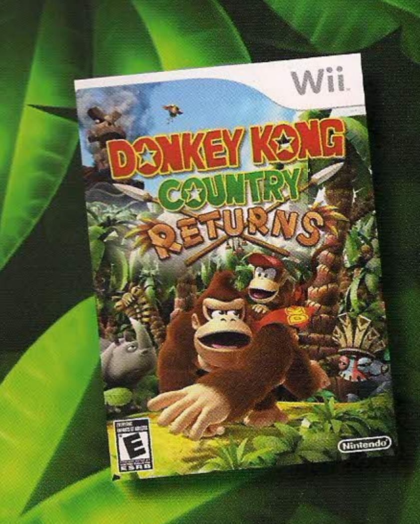
DONKEY KONG, O GORILA MAIS FAMOSO DA NINTENDO, USE TODA SUA PERÍCIA E MOSTRE



INSPIRADO NO SNES, MAS COM GRÁFICOS ATUAIS E JOGABILIDADE DO WII



TODA A NOSTALGIA DE UM DOS GAMES MAIS ACLAMADOS DE TODOS OS TEMPOS

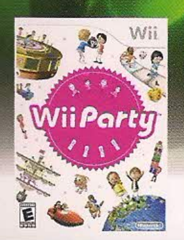


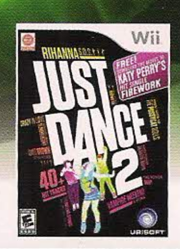
DONKEY KONG E DIDDY DE VOLTA À AÇÃO!















OU **5%[2] DESCONTO** NAS COMPRAS COM **PARCELAMENTO** EM ATÉ 3X SEM JUROS

1. O parcelamento em até 15x sem juros é válido somente para alguns produtos pagos no Cartão de Crédito Saraiva. Consulte parcela mínima na loja. 2. O desconto de 5% é cumulativo e válido somente para pagamento profissional, estudantil e/ ou associação conveniada à Saraiva (exemplo: OAB, Cartão Educador, vale-livro, etc.).Consulte demais categorias nas lojas.

ÍNDICE





12 Especial Epic Mickey
Conheça o game que vai resgatar o mundo mágico de Walt Disney de um jeito surpreendente e inovador!

28 Guia de Compras
As festas de fim de ano estão chegando! Preparamos uma super lista com os melhores jogos do ano para ajudar na escolha dos presentes.

36 Pronto pra dançar?
O Wii é o console definitivo dos games de dança. Que tal relembrar alguns jogos e conhecer os últimos lançamentos?

42 Reviews
Kirby's Epic Yarn (Wii), *Just Dance 2* (Wii), *Star Wars: The Force Unleashed II* (Wii), *NBA Jam* (Wii), *Lufia: Curse of the Sinistrals* (DS), *Art Academy* (DS).

58 Invadimos a Hudson Soft!
Conhecemos a fundo uma das maiores desenvolvedoras do mundo dos games, confira!

64 Top Secret
Se você é gamer de verdade, não pode deixar de olhar as dicas quentíssimas que preparamos para você.

68 Detonado Kirby
Kirby's Epic Yarn não é um game hardcore, mas completá-lo em 100% não é tarefa fácil. Nosso detonado mostra todos os patches, tesouros e chefões!

86 Nostalgia Nintendista
Quem não tem saudade de *Super Mario World*?

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas **Nintendo World** indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!



9,0 - 10



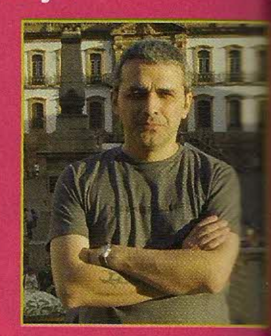
7,5 - 8,5



6,5 - 7,0

EDITORIAL

SONHO DE CRIANÇA



Qual o personagem de quadrinhos ou do cinema que marcou sua infância? Se você respondeu Mickey, como a maioria dos "velhinhos" aqui da redação, certamente você faz parte daquela turma que está louca para ver de perto o que diabos é esse tal de *Epic Mickey*. A nossa curiosidade foi saciada nesta edição, pois passamos o mês inteiro reinventando o Mickey em nossa imaginação. *Epic Mickey* coloca o querido ratinho da Disney em um contexto sombrio, que em nada lembra aquela imagem meiga consagrada desde os tempos do clássico filme *O Aprendiz de Feiticeiro*. O jogo revela ainda, para nossa surpresa, um Mancha Negra mais diabólico do que nunca.

Nossa matéria de capa está de fato tão deliciosa que revelamos até a história do coelho Oswald, o primeiro personagem de Walt Disney. Pouca gente sabe, mas Oswald era o personagem principal do artista, enquanto Mickey era um coadjuvante. Daí para isso virar um ciúme terrível foi um passo. E o resultado está no sensacional *Epic Mickey*, que fará seu Wii estremecer!

Mas a edição tem muitas outras novidades, como um detonado da bola rosa mais amada do universo: Kirby! E para quem gosta de dança, temos um especial de jogos de dança com o Top 5 do estilo que vai ajudar você a escolher seu próximo game para remexer o esqueleto. Curta aqui com a gente o mundo Nintendo e... Peraí, peraí... Que barulho é esse???
É impressão nossa ou o Wii com o *Epic Mickey* dentro ligou sozinho de novo...?!?
Oh, nããão... !!!

> Fernando Souza Filho
Editor-Chefe
redacao@nintendoworld.com.br

EQUIPE NINTENDO WORLD

Quem fez a sua revista favorita neste mês!



FERNANDO SOUZA FILHO

Gamer e editor, sonha em ver James Bond jogando com a "9", como um atacante "matador", muito em falta ultimamente no São Paulo.



ANDRÉ ONOFRE

Entre a faculdade, a **Nintendo World** e a jogatina sagrada, está aprendendo a dirigir e espera não ser atingido por um casco. Também está ansioso para jogar *Golden Sun: Dark Dawn*.



IGOR ANDRADE

Ao escrever sobre *Disney Epic Mickey*, fez um agradável passeio pelas principais atrações da Disneylândia. E ficou feliz por não gastar nenhum tostão nem precisar sair de casa.



NATALIE HIDEMI

Natalie está se despedindo da **Nintendo World** e parte para desbravar novos mundos, empunhando um pincel virtual nas mãos!



BRUNO LAZZARINI

Bruno jogou tanto *Just Dance 2* que está todo dolorido e um tantinho mais magro.



LUCAS PATRICIO

"Boom! Shaka Laka!", o Lucas desse mês está totalmente ocupado jogando *NBA Jam*. "He's on fire!"



TÁRSIS SALVATORE

Pai coruja e diagramador rapinante, voou o quanto pode para fazer essa nova **Nintendo World** chegar logo às suas mãos.



CARLOS OLIVEIRA

Homem multimídia, pesquisou *Kingdom Hearts Re:Coded* enquanto fazia o TCC, cuidava do seu gato e se apaixonava por *Shin Megami Tensei: Strange Journey*.



MATEUS LÔBO

Mattcoww está pesquisando o mundo Pokémon. Visitou Oblivia e agora segue pela segunda vez sua jornada por Isshu, enquanto manda informações para a redação.



SORAYA TENGAN

Designer e diagramadora, adorou aprender tudo sobre o universo da Nintendo, e também se despede nesta edição. Arigatô por tudo!



EDSON KIMURA

Neste mês, Edson voltou ao passado duas vezes: teve recordações nostálgicas com *Lufia* e voltou à infância com *Kirby's Epic Yarn*.



MANO FAIXA PRETA

Distribuiu golpes de Kung Fu na molecada que se atreveu a brincar de Cosme e Damião e lhe pedir doces. Quando perguntado, disse apenas: "adoro esse feriado!"



LUIS ANDION

Recuperado de sua terrível esofagite, está pronto para revisar a revista com uma mão e terminar *Final Fantasy IV* com a outra.



MARINA VAL

Redatora e mágica: Marina faz magia para não ultrapassar o limite de caracteres, para entregar no prazo e para fazer o dinheiro render.



GUSTAVO ASSUMPÇÃO

Além de mostrar toda a sua desenvoltura nos games de dança para o Wii, ainda arranjou tempo para terminar *Metroid: Other M*.



ACAUÃ BARRETO

Estudar para trabalhar, trabalhar para jogar e jogar para estudar e trabalhar. Um ciclo vicioso e viciante.



RICARDO SYOZI

Alugou um terno, pegou uma gravata do *Kirby* e uma Wii Zapper carregada, só para reviver bons momentos em *GoldenEye*. Ele tem licença para jogar.



FLÁVIO CROFFI

Em meio às tantas novidades de Wii e DS, bate também a saudade dos clássicos de SNES, como *Killer Instinct*.



AMER HOUCHAIMI

Amer passou os últimos trinta dias jogando *Castlevania*, então sofreu um colapso nervoso e saiu chicoteando carteiros com uma corda de salsichas. Ele nunca mais foi visto.



RENATO SIQUEIRA

Preparando-se para curtir um novo feriadão, ainda não sabe se voltará ou se ficará por lá vendendo água de coco na praia.

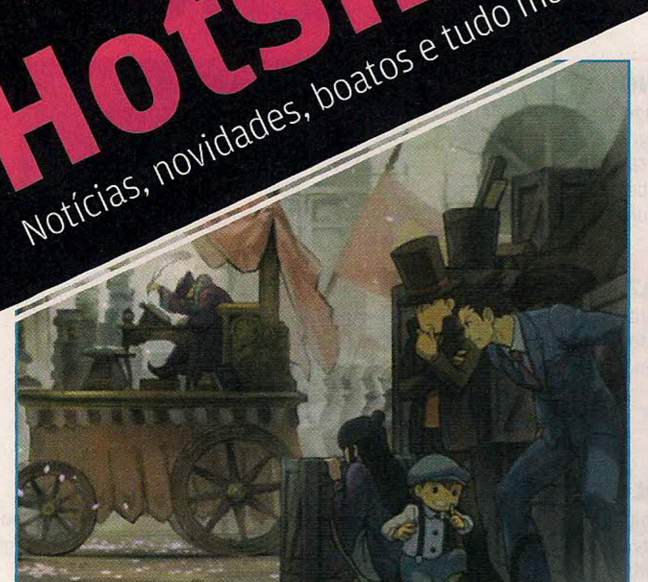
NOSSOS COLUNISTAS

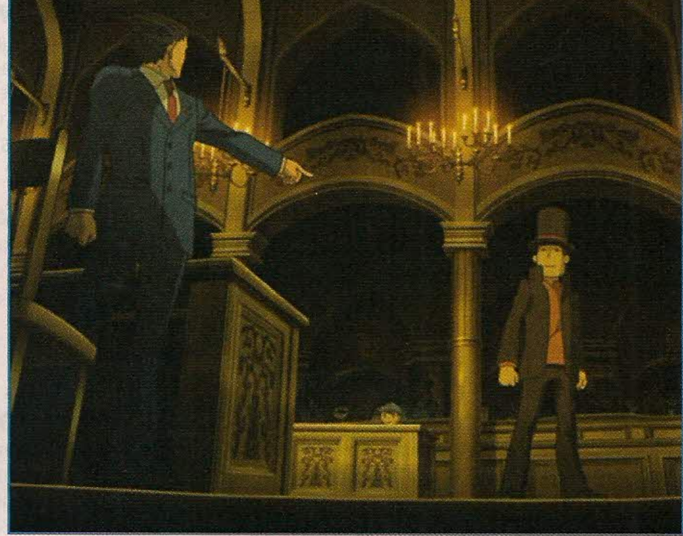
Nossos jornalistas dão as caras e agitam o site da **Nintendo World**!

- Bonus Stage: **http://bit.ly/BonusStage**
- Planeta Pokémon Online: **http://bit.ly/PPOnline**

HotShots

Notícias, novidades, boatos e tudo mais que rola no universo Nintendo









»

PHOENIX LAYTON?

Por essa ninguém esperava. Durante a conferência Level-5 Vision 2010, a empresa responsável pela incrível série *Professor's Layton* anunciou um crossover com Phoenix Wright, da Capcom. Sim, dois dos jogos mais genais já lançados para portáteis estarão juntos em uma aventura que promete explodir a cabeça dos jogadores. A trama leva o educado e elegante professor Layton e o advogado Phoenix Wright para uma dimensão onde um contador de histórias está tentando mudar o rumo das coisas. Magia, labirintos, quebra-cabeças e contradições são os ingredientes dessa mistura que só pode dar certo. Assim que tivermos mais informações, publicaremos um preview recheado. Fiquem ligados!





POKÉMON MAIS CEDO!

Já escutou falar de um tal de *Pokémon Black & White*? Pois é, a nova geração dos monstrinhos já se aproxima de uma data de lançamento definitiva nos Estados Unidos. Anteriormente, a Nintendo tinha prometido o jogo para julho ou junho, mas agora ela atualizou seu calendário e a última versão da série principal dos monstrinhos chegará até março de 2011. A pergunta que não quer calar é se o game chegará às lojas antes ou depois do Nintendo 3DS. Quem sabe o título terá alguma novidade exclusiva para o novo portátil assim como terá para o DSi.



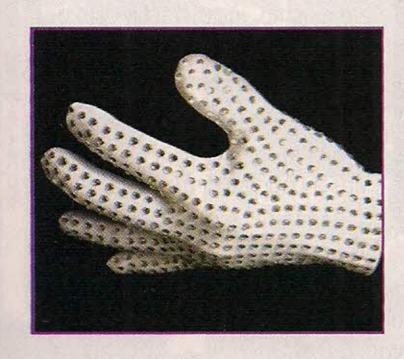
« MUITO MARIO EM 3D

Enquanto nós tentamos convencer o Miyamoto para vir ao Brasil, ele andou falando sobre novos jogos de Mario para o Nintendo 3DS, portátil que será lançado no primeiro trimestre de 2011. Segundo ele, a ideia é criar tanto games em 2D quanto em 3D do bigodudo, para atingir todos os públicos. Miyamoto comentou que os efeitos em três dimensões podem ajudar a aumentar o número de jogadores das aventuras em 3D. O que importa é que, seja em 2D ou 3D, queremos mesmo é ver muitos jogos do Mario no 3DS!



« OKAMI PARA DS

Lembra de *Okami*? A continuação dessa obra de arte será lançada para DS, e nós estamos esperando há um tempão mais informações sobre o título. Finalmente a Capcom revelou alguns detalhes. O jogo será lançado dia 15 de março de 2011 nos Estados Unidos e terá um brinde para quem fizer a pré-venda nas lojas GameStop. Para nós, que não temos a loja virtual por aqui, o jeito será se contentar com a capa, que é linda demais!



« FAZENDO MOONWALKING DE LUVA

O jogo do Michael Jackson produzido pela Ubisoft acaba de ganhar muitos pontos no nosso conceito. Além de ser um game musical aos moldes do divertidíssimo *Just Dance*, também da produtora francesa, ele virá acompanhado de uma réplica da luva usada pelo Rei do Pop. E não pense que isso será regalia apenas de edições especiais e mais caras: a luva virá junto com a edição normal, por US$50. Só que apenas a primeira remessa terá o brinde, portanto é bom já garantir a sua na pré-venda.

TOP 5
OS MAIS VENDIDOS NO JAPÃO

1 Super Mario Collection Special Pack (Wii)
2 Pokémon Black & White (DS)
3 Kirby's Epic Yarn (Wii)
4 Wii Party (Wii)
5 Kingdom Hearts Re:Coded (DS)

THE BEST
GAMES MAIS JOGADOS PELA REDAÇÃO EM NOVEMBRO DE 2010

1 Kirby's Epic Yarn (Wii)
2 Lufia: Curse of the Sinistrals (DS)
3 NBA Jam (Wii)
4 Just Dance 2 (Wii)
5 Star Wars: The Force Unleashed II (Wii/DS)

OS PROCURADOS
OS MAIS ESPERADOS PELOS LEITORES E PELA REDAÇÃO DA NW

1 GoldenEye 007 (Wii/DS)
2 Donkey Kong Country Returns (Wii)
3 Golden Sun: Dark Dawn (DS)
4 Disney Epic Mickey (Wii)
5 Michael Jackson: The Experience (Wii/DS)

IMPERDÍVEIS!
AS QUATRO MATÉRIAS DO SITE NW QUE VOCÊ TEM QUE LER

Vídeo bacana de Layton vs. Phoenix Wright
http://bit.ly/PLvsPW

Segredo revelado: Mario teria chute, armas e um foguete
http://bit.ly/MarioSP

Galeria Donkey Kong Country Returns **http://bit.ly/galeriaDK**

Presidente da Nintendo apoia a campanha do Miyamoto
http://bit.ly/MiyamotoBR

CALENDÁRIO NW
CONFIRA AS DATAS DE LANÇAMENTO DOS GAMES MAIS ESPERADOS!

29/11 Golden Sun: Dark Dawn (DS)
30/11 Disney Epic Mickey (Wii)
01/12 Lucha Libre AAA Heroes del Ring (Wii)
07/12 TRON (Wii/DS)
12/12 Super Mario All-Stars (Wii)



NINTENDO STORE DE CARA NOVA

A Nintendo tem uma das lojas mais charmosas e atraentes de Nova York. Localizada no coração da ilha de Manhattan, na conhecida Rockfeller Center, a Nintendo Store inaugurou sua nova cara no dia 7 de novembro. Com quase o dobro do tamanho, a loja agora tem muito mais espaço para totens de demonstração de jogos. No dia da inauguração, aconteceu uma grande festa em comemoração aos 25 anos do Mario. Quando você der uma passadinha por Nova York, não deixe de visitar, ok?



MEGA ADEUS

Keiji Inafune, um dos maiores responsáveis pela franquia *Mega Man*, pediu demissão da Capcom após mais de 20 anos de empresa. O motivo da saída foi, segundo ele mesmo, insatisfação com o cargo de direção de pessoal. Ele estava infeliz com sua posição e com o mercado japonês. A coisa por lá está feia, hein? Mas a Capcom já fez a dança das cadeiras e reestruturou as funções, promovendo Jun Takeuchi (responsável por *Onimusha 3*, *Lost Planet* e *Resident Evil 5*). Inafune, no entanto, disse que não pretende abandonar a indústria. Boa sorte, INAFKING!

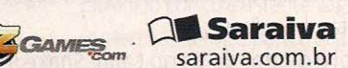
CALL OF DUTY
BLACK OPS

09.11.10

A maior série de ação de todos os tempos retorna.
Call of Dutty: Black Ops é uma experiência de entretenimento que o levará a conflitos ao redor do mundo em operações e guerras secretas que ocorreram sob o véu da Guerra Fria.

ADQUIRA O SEU JOGO NAS LOJAS ABAIXO









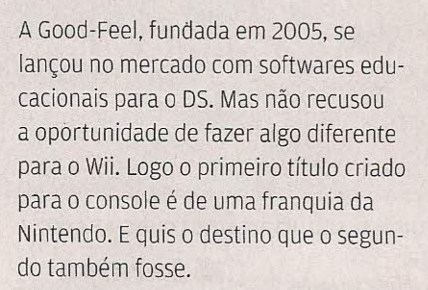
treyarch ACTIVISION NINTENDO DS Wii

MATURE 17+
M
CONTENT RATED BY ESRB

Online Interactions Not Rated by the ESRB



IWATA PERGUNTA!



Kirby's Epic Yarn, um jogo aconchegante

A Good-Feel, fundada em 2005, se lançou no mercado com softwares educacionais para o DS. Mas não recusou a oportunidade de fazer algo diferente para o Wii. Logo o primeiro título criado para o console é de uma franquia da Nintendo. E quis o destino que o segundo também fosse.

Foi o diretor de *Wario Land: Shake It!* que teve a repentina ideia sobre uma aventura feita de fios e tecidos. A proposta agradou tanto que os diretores da produtora compraram panos e linhas para simular os cenários sonhados. O trabalho foi apresentado à Nintendo, que o adorou. "Conheço muitos jogos, mas a primeira coisa que pensei foi que aquilo era incrível! Ainda mais quando soube como seria o uso das linhas", conta Nobuo Matsumiya, da Big N.

Projeto aprovado, *Fluff's Epic Yarn* ficava cada dia mais "fofucho". Em compensação, não empolgava nos testes. "Era para divertir simplesmente pelo visual contemplativo e pelos ambientes cheios de coisas para descobrir. Mas o nível de dificuldade era muito baixo. Sentia que faltava algo", conta o produtor Etsunobu Ebisu. "Estávamos na beira de um precipício com medo de o projeto ser cancelado. Toda vez que Matsumiya ligava para mim, doía meu estômago", revela Kentaro Sei, diretor da Good-Feel.

A resposta estava no personagem principal da aventura, o príncipe Fluff. A bolinha indestrutível formada por um fio azul e que poderia se transformar em várias coisas era bem semelhante com quem você sabe quem. A Nintendo logo fez a descoberta e sugeriu que fosse adicionado o universo de Kirby na trama. Por consequência, a HAL Laboratory, responsável pelo carinha rosado, também entrou na história.

"Alguns podiam ser contra outra empresa fazendo um jogo de Kirby que não fosse a HAL, mas a reação geral foi muito boa. Além disso, vi que o projeto tinha uma sensação de calor [aconchegante] nele. Só faltava surpresa e diversão", diz Masanobu Yamamoto, supervisor de personagens da subsidiária da Nintendo.

Não era a primeira vez que aquilo acontecia. A própria produtora viveu a mesma angústia com um simulador do N64 em que um jogador tirava fotografias. Sem muitos atrativos, a solução foi transformá-lo em um Spin-off de *Pokémon*, que ficou conhecido como *Pokémon Snap*.

Fazer adaptações nem sempre são mais fáceis do que começar algo do zero. Foram necessários três meses somente para que Kirby virasse uma bolinha de lã. "Os designers estavam fazendo o melhor, mas não conseguia ver a diferença. E Yamamoto reclamava: 'Os olhos estão errados'", conta Sei.

A Good-Feel já havia preparado músicas suaves, todas tocadas em piano. No entanto, a subsidiária da Big N queria que os jogadores se sentissem em uma aventura real de Kirby. Dessa forma, a trilha sonora foi dividida por fases. "As músicas conhecidas aparecem depois da metade do jogo. Assim você se sente familiarizado. É uma estrutura muito eficaz", defende Hirokazu Ando, especialista da HAL em sonoplastia.

Para que estivessem de acordo com a proposta de *Kirby's Epic Yarn*, os temas clássicos foram tocados só com instrumentos musicais. Foi usado até um ukelele, um cavaquinho popular no Havaí.



PRODUTORES da Good-Feel encaram as perguntas de Iwata

Havia seis anos, quando jogamos *Kirby Air Ride* (GameCube), que a bolinha rosada não tinha um game próprio em um console de mesa. A espera acabou e *Kirby's Epic Yarn* está aí.

Isso já seria motivo para um Iwata Pergunta. Mas, além disso, o nosso presidente tem uma relação especial com o comilão: ele fez parte da equipe que o criou!

— *Igor Andrade*



O QUE seria de Mario sem o Famicom?

Famicom e Mario: resistentes ao tempo

Se *Super Mario Bros.* tem uma importância indiscutível na história dos games, deve parte disso ao Family Computer. Assim, Iwata entrevistou dois ex-funcionários que conhecem bem o aparelho.

Era novembro de 1981. O portátil Game & Watch estava vendendo bem, mas a Big N tinha planos para um console doméstico. "Precisávamos levar *Donkey Kong* para os lares", conta Masayuki Uemura, então chefe do Departamento de Pesquisa e Desenvolvimento 2 da companhia.

No entanto, do lançamento em julho de 1983 a junho de 1984, foram comercializados apenas um milhão de Family Computer. O fraco desempenho, entre outros fatores, se justificava por problemas técnicos, como falhas em gráficos e nos controles. Cabos chegaram a se soltar. E havia muitas dúvidas sobre a instalação do aparelho em televisores. "Tudo o que lembro eram as queixas que tinha de lidar", brinca Hiroshi Imanishi, na época chefe do Departamento de Assuntos Gerais.

A virada aconteceu com a chegada de *Super Mario Bros.* em 1985. Uemura, aliás, mal sabia quem era o encanador. A preocupação dele era o Disk System, periférico que permitia ao console ler jogos em disquetes. "Ninguém imaginou que seria possível colocar tanto valor em um simples cartucho. É absolutamente brilhante. O conteúdo é profundo. Outra coisa é o efeito da música", relata.

O sucesso do game chamou a atenção de produtoras, como a Namco. Com mais títulos no catálogo, as vendas dispararam. Foram mais de 61 milhões de unidades, incluindo o NES, a versão distribuída no Ocidente.

Iwata e os mistérios do 3DS

De vez em quando o presidente da Nintendo passa de entrevistador para entrevistado quando, a cada três meses, participa de uma sabatina com acionistas. O último encontro ocorreu no mesmo dia em que foram divulgadas informações sobre o novo portátil.

"Por que o Nintendo 3DS será vendido em fevereiro de 2011 e não neste Natal?" Era de se esperar que essa fosse a primeira pergunta que Satoru Iwata teria de responder. Depois de tanta especulação, era esperado que o aparelho estivesse nas prateleiras em dezembro. A verdade é que, sim, esse era o planejado. Inclusive ajudaria na recuperação financeira da companhia. No entanto, a quantidade de consoles produzidos não seria suficiente para atender a todos os clientes.

O preço, 25 mil ienes (cerca de 300 dólares), o mesmo do lançamento do Wii, mas alto para um mundo em crise econômica, estaria dentro dos padrões. "As reações do público durante a E3 2010 nos mostraram que poderíamos estabelecer este valor", justifica. Porém, o que intrigava mesmo os investidores era saber a devida importância das funções de distribuição de conteúdo, "os grandes diferenciais" do portátil. Antes de explicá-lo, o presidente ressaltou que são ideias antigas não implantadas em consoles anteriores por causa de duas barreiras: a qualidade de acesso à internet em vários países e o baixo interesse de gamers em conectar suas máquinas à web. Agora, a Big N espera que o hábito mude.

Por meio do SpotPass será possível receber de forma inesperada vídeos pequenos, como um trailer de um filme ou trecho de um programa de TV, e assisti-los em 3D. É sigilo, mas já há parcerias com produtoras até de Hollywood. Propagandas são cogitadas, mas a Big N evitará spams. Mais parecido com o existente Tag Mode, o StreetPass servirá para troca de dados entre amigos, inclusive por uma rede social de Miis. "Nós queremos criar a sensação de novidade todos os dias", explica. Iwata também falou sobre concorrência e pirataria, assuntos tão recorrentes. Em relação aos jogos gratuitos, por enquanto não há o que temer. De acordo com uma pesquisa da companhia, os usuários de DS no Japão não deixaram de comprar títulos por causa de diversão na internet. Quanto a produtos piratas, o 3DS estará prevenido. De tempos em tempos, o aparelho receberá vacinas (upgrade de firm-ware) sem avisar o usuário. E caso o cliente não tenha internet, poderá atualizá-lo com arquivos que virão com jogos novos.

Com tantos recursos (hardware potente, suporte para realidade aumentada, e entrada adicional para cartão de memória), Iwata avisa: "É inevitável que o Nintendo 3DS exigirá recargas mais frequentes do que o Nintendo DS". É por isso que ele virá com um carregador carinhosamente apelidado de berço.

A HISTÓRIA ENCANTADA DE EPIC MICKEY

O que não falta no jogo são referências ao mundo mágico de Walt Disney > Igor Andrade

Quando Warren Spector se reuniu pela primeira vez em 2007 com a direção da Disney Interactive, que acabara de comprar a empresa dele, a Junction Point, tinha em mente apresentar algumas sugestões de projetos. A melhor delas era sobre uma aventura de fantasia e ficção científica. Mas nada não foi aprovado.

E foi aí que o desenvolvedor, que ganhou notoriedade ao criar o título de RPG e de tiro em primeira pessoa *Deus Ex*, descobriu que os executivos estavam ali não para ouvi-lo, mas para pedir que assumisse o comando de um jogo pretensioso com o octogenário Mickey Mouse.

Mesmo depois de se tornar o maior conglomerado de comunicação e entretenimento do mundo, a Disney ainda está um pouco atrás no mercado de games. Não é à toa que só ano passado investiu mais de US$ 180 milhões nessa área.

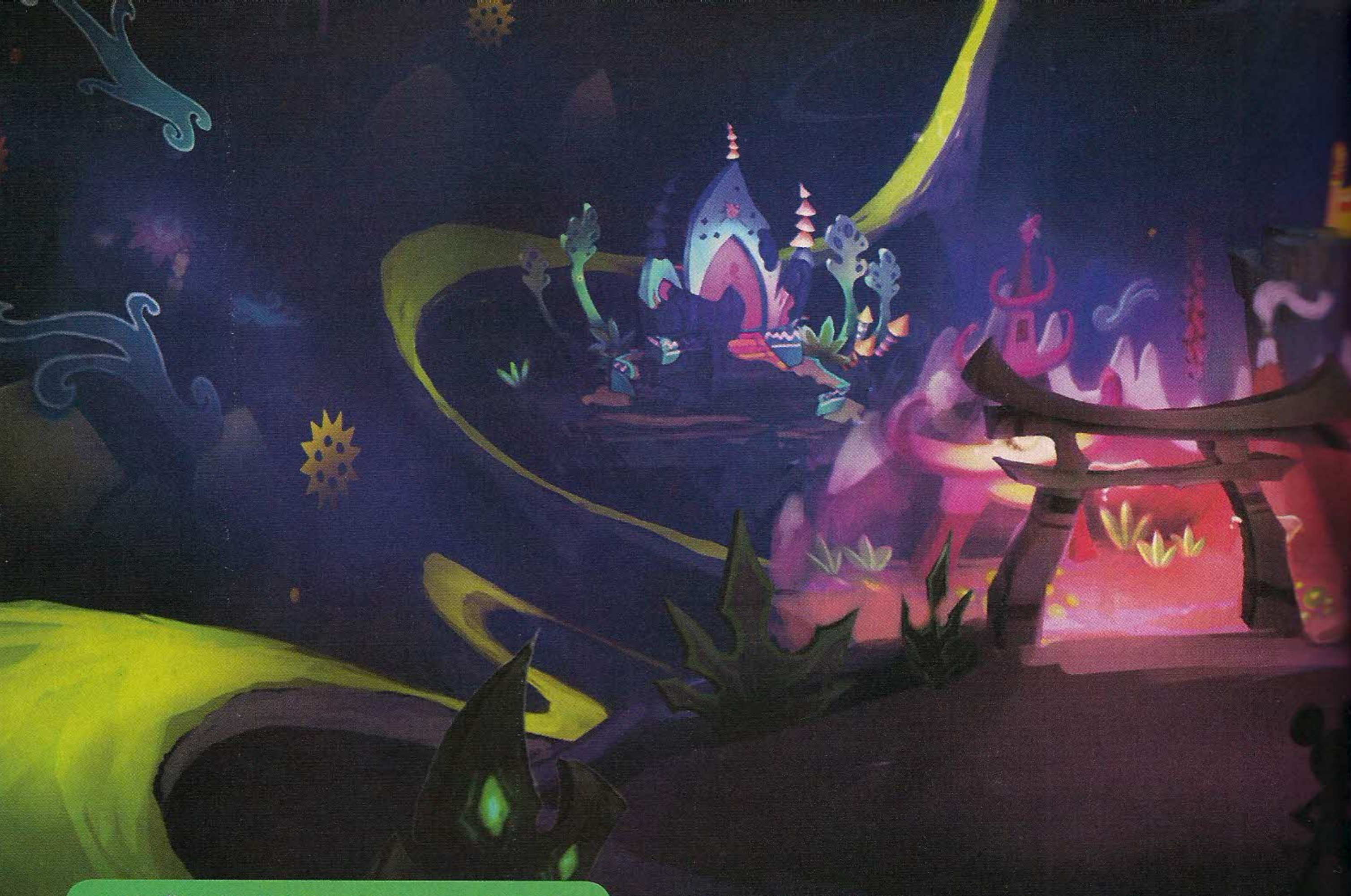
Assim, caberia a Junction Point preparar um "sucesso de crítica e de público", nem que para isso fosse necessário explorar o passado imaculado, nostálgico e dourado da companhia, quando era chefiada pelo fundador Walt Disney.

O conceito de *Disney Epic Mickey* já estava definido desde 2004. Deveria, necessariamente, tratar de uma dimensão onde viveriam personagens esquecidos de desenhos clássicos. Também serviria para apresentar oficialmente às novas gerações o coelho Oswald (ou Osvaldo). Para que isso desse certo, era preciso agir como o pai do camundongo: sonhar e realizar.

Por fim, a equipe de Spector (que contou com a ajuda da Pixar) acabou criando uma fábula à la *Alice no País das Maravilhas* (1951). O início do título mostra que, de tempos em tempos, o espelho do quarto do Mickey se transforma em um portal. Certa vez, o curioso (que aparenta sua feição original) faz a travessia e entra na sala de um feiticeiro, o mesmo que aparece no longa-metragem *Fantasia* (1940). De longe observa o homem pintando a réplica de um parque de diversões.







O IRMÃO MAIS VELHO DO CAMUNDONGO

Por mais que pareça estranho, Mickey é, na verdade, um plano B de Walt Disney. O seu primeiro personagem é Oswald the Lucky Rabbit, com quem divide a paternidade com Ub Iwerks.

Lançado em 1927, o coelho tinha um comportamento que serviu de exemplo para tantos outros, como Pernalonga e até Bob Esponja. Malandro, sagaz e insano, conquistou as crianças que assistiam a seus curtas nos cinemas.

O sucesso encorajou Disney a melhorar a criação, mas ele ouviu um não ao pedir um orçamento maior. A direção da Winkler Production, divisão de desenhos da Universal, estava satisfeita com os resultados. E como o orelhudo lhe pertencia por contrato, a empresa não teve problemas em dispensar o desenhista.

Disney não era bobo. Inconformado, abriu o próprio estúdio e pediu a Iwerks que fizesse uma nova mascote. Arredonda orelha daqui, muda cauda dali e o coelho virou um camundongo. O império que surgiria depois você já conhece.

Não tão sortudo como Mickey, que gera um lucro anual US$ 5 bilhões em licenciamento de produtos, Oswald saiu de cena em 1940 quando seu pai substituto, Walter Lantz, criou o Pica-Pau. Mas depois de 66 anos no esquecimento, o atual presidente da The Walt Disney Company cumpriu uma promessa feita aos herdeiros de Disney e obteve os direitos do personagem em um acordo comercial com a NBC Universal.

Assim que o bruxo sai do lugar, o ratinho corre em direção ao trabalho para terminá-lo. Empolgado, acaba misturando tinta e thinner (um solvente), estraga a miniatura e, com a mistura dos líquidos, cria o Mancha Negra. O roedor foge, mas tempos depois é levado por seu eterno vilão nos quadrinhos (e o grande chefão do game) até a maquete.

De uma forma não muito calma, é recepcionado por outro arquiinimigo, o cientista do curta *The Mad Doctor* (1933), que terá no jogo o passatempo macabro de construir um exército de soldados robôs feitos de sucata (os Beetleworx).

E aí Mickey constata que foi parar em uma Disneylândia dark, colorida mas sombria. E vai descobrir que ali é uma espécie de asilo construído pelo mago Yen Sid – anagrama e alter ego de Walt Disney. Culpado pelo incidente, o camundongo encontra o pincel do feiticeiro e se compromete a recuperar atração por atração da Wasteland (Terra do Desperdício).

Epic Mickey não é somente pura aventura, não se resume a resolver quebra-cabeças e a destruir os capangas do Mancha Negra, o que já seria divertido. É também um jogo de RPG e de exploração. O plano inicial era criar algo que encantasse pela qualidade gráfica, conforme as primeiras imagens divulgadas. Logo depois, priorizaram o conceito de exploração. Em entrevista, Spector disse que usou a série *Zelda* como modelo.

Até então, o único console compatível com as ideias da Junction Point era o Wii, inclusive por causa dos controles. Usando o Wii Remote como mira (ou pincel), o jogador pode recuperar ou dissolver passagens secretas, obstáculos e até seres animados. Basta usar tinta ou solvente, que são as armas do software. E foi aí que surgiu a parceria com a Nintendo. Ou melhor,

INFO

Plataforma:
Wii
Produção:
Disney Interactive
Desenvolvimento:
Junction Point
Gênero:
Plataforma e RPG
Lançamento:
25 de novembro
Expectativa:
Alta

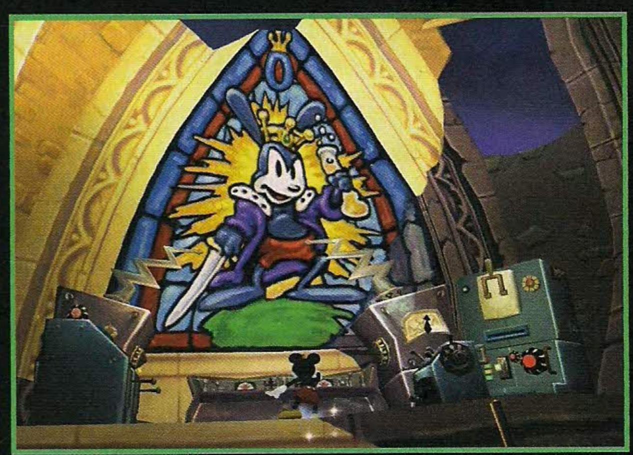
ressurgiu. O primeiro jogo eletrônico da Disney foi desenvolvido pela Big N. Com o nome de *Mickey Mouse*, foi lançado para o portátil Game&Watch em 1981.

Quanto à porção RPG, o camundongo, que contará com o guia Gus, o Gremlin, deve usar sua simpatia para obter informações com os personagens esquecidos ou desprezados que forem encontrados pelo caminho. Mesmo assim é preciso tomar cuidado, pois seja o pirata Smee de *Peter Pan* (1953) ou a vaca Clarabela, todos estão sob o controle de vilões. Alguns podem blefar. E acreditar ou não em cada um pode mudar os rumos das missões e até o final do game.

Outro aspecto interessante na trama é o revisionismo histórico do papel de Oswald no crescimento da Disney, apesar de a companhia nunca tê-lo aproveitado em seus empreendimentos por questões contratuais. Com o entrave jurídico resolvido, a Junction Point fez a retratação dando-lhe a importância merecida. E inventou uma solução simpática para integrá-lo ao mundo mágico que tanto apreciamos. No jogo, o coelho que também tem um bom coração, não consegue compreender os vários prejuízos que Mickey tem causado em sua vida. Isso o leva a se aliar aos tiranos do game.

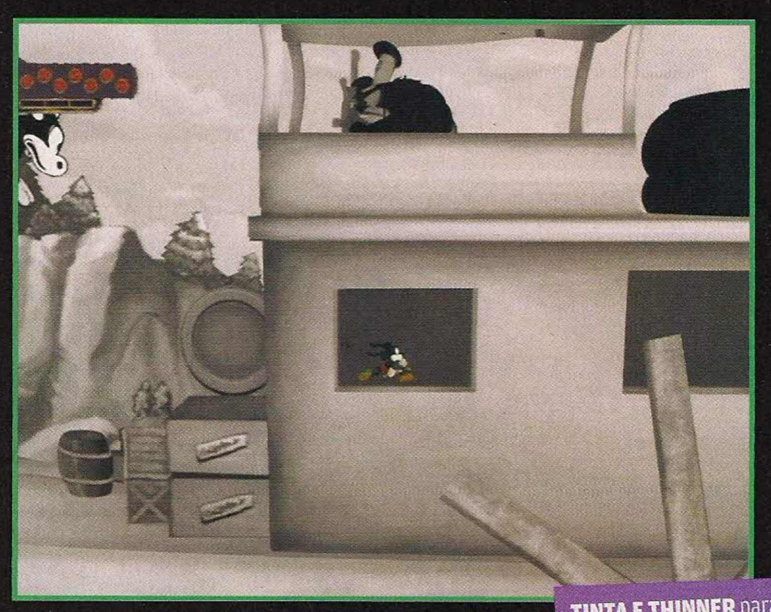
É bom lembrar. Seu irmão caçula roubou (mas sem querer) o posto de mascote mais querido do planeta. Por ser preterido e virar o primeiro personagem desprezado da história, ele ganhou do bruxo Yen Sid o direito de dar as regras em Wasteland. O que nunca aconteceu, já que o seu prêmio de consolação foi destruído.

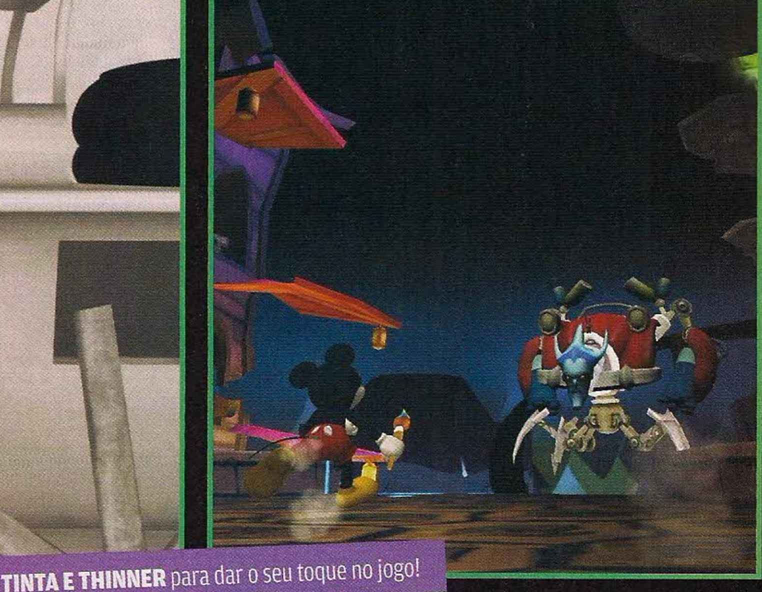
O que lhe resta são seus amigos animatronics (Frankensteins metálicos) de Donald e Pateta. Haja raiva! E até que uma conciliação ocorra, a relação familiar de amor e ódio dos garotos vai se arrastar por toda a trama.





MICKEY pintando o sete em Wasteland! E dando conta de alguns monstrinhos pra dar uma variada





TINTA E THINNER para dar o seu toque no jogo!





AS BASES DE EPIC MICKEY

Há vários filmes perdidos da Disney em Wasteland. Sempre que Mickey encontra um deles é convidado a participar de um minigame independente cuja história, ambientes e personagens foram retirados de um clássico. Além disso, a aventura muda a jogabilidade de *Epic Mickey*, que passa do cenário 3D para o 2D.

Dois jogos serviram de exemplo para o desenvolvimento das aventuras paralelas em side-scrolling: *Castle of Illusion* e *Mickey Mania*.

CASTLE OF ILLUSION: STARRING MICKEY MOUSE

É semelhante aos primeiros games de Mario e Sonic. Mickey deve enfrentar inimigos em fases que lembram florestas, circos e há até uma que é feita de doces para poder resgatar Minnie, que foi sequestrada e presa em um castelo por uma bruxa. Desenvolvido pela Sega em 1990.

MICKEY MANIA: THE TIMELESS ADVENTURES OF MICKEY MOUSE

Cada nível retrata um dos sete filmes (seis na versão para SNES) importantes da carreira do ratinho, como *Steamboat Willie* (1928), o primeiro desenho com som, e o já em cores *Mickey and the Beanstalk* (1947), que foi a última vez que Walt Disney dublou o roedor. Lançado em 1994, um ano após os 65 anos de Mickey.

Em qualquer canto desse jogo haverá uma referência ao maravilhoso mundo dos contos de fada de Disney. De acordo com Spector, mais de 40 filmes são citados, além de atrações de seus parques e de fatos históricos, o que tem dado motivo para muitas especulações, até bizarras. Quer um exemplo?

Uma das CGs mostra que a aventura começa em um 18 de novembro qualquer. Coincidência ou não, na mesma data, mas em 1932, Walt Disney ganhou um Oscar pela obra, exatamente quatro anos depois de lançar *Steamboat Willie*, que não é o primeiro, mas é considerado o curta-metragem que apresentou o ratinho ao mundo. Este desenho e tantos outros foram transformados em minigames com jogabilidade inspirada em títulos dos anos 1990 (veja box). Para acessá-los, basta encontrar telas de projeção espalhadas pelos diversos níveis do jogo.

Três anos após o primeiro encontro de seus criadores, *Epic Mickey* chega às lojas com a promessa de colocar a Disney Interactive em um novo patamar. Por enquanto, é difícil fazer qualquer diagnóstico.

O que dá para afirmar é que o game tem o seu lado piegas, mesmo sutilmente, ao pregar a valorização do passado. E tem sua parcela inovadora ao tratar o mundo mágico de Walt Disney através de uma aura menos fabulosa, porém sem desmerecê-lo. Quando é que você imaginaria ver o símbolo da companhia, o Castelo da Bela Adormecida, em ruínas? Agora só resta esperar que esse passeio por Wasteland seja tão emocionante quanto esperamos. NW



OSWALD, O COELHO SORTUDO
Depois de viver 80 anos isolado do mundo em Wasteland, encontra pela primeira vez Mickey, o irmão mais novo que lhe tomou o lugar de mascote de Walt Disney.



RESPINGOS
Lacaios do Mancha Negra. São monstros de tinta de diversos tamanhos ou formas que foram espalhados por Wasteland. Dividem o trabalho sujo com os Beetleworx.



MANCHA NEGRA
Principal vilão do jogo, está bem mais poderoso do que nos quadrinhos. Também está mais forte e assustador. Quer dominar a Wasteland a qualquer custo!



AMIGOS ANIMATRONICS
Seguranças robóticos com feições dos amigos do Mickey, construídos para que Oswald não se sentisse sozinho em Wasteland. Feitos a partir de brinquedos eletrônicos.



MICKEY MOUSE
É quem destrói a Wasteland, a Disneylândia paralela criada para Oswald, o coelho sortudo e outros personagens do passado. Como bom camundongo, promete resolver a confusão.



ORTENSIA
Dedicada e esperta namoradinha de Oswald, tem um papel importante na relação conflituosa entre o coelho e o camundongo. Ela lutará pela paz entre os dois.



CIENTISTA LOUCO
Aliado sombrio de Mancha Negra, é responsável pelas traquitanas tecnológicas, como os robôs Beetleworx, que serão utilizadas para destruir Mickey.





HORÁCIO
Ex-melhor amigo de Mickey, também foi relegado ao esquecimento. Mesmo assim, o cavalo não guarda rancor. Como detetive, procurará pistas importantes para os jogadores.

YEN SID
Criador de Wasteland, é o feiticeiro do filme *Fantasia*. Se no longa-metragem Mickey apronta ao usar poderes dele sem autorização, no game não será diferente.



GUS, O GREMLIN
Companheiro de aventura do camundongo, conhece todos os caminhos tortuosos do jogo. Gus, que tem poderes mágicos, conseguiu escapar das garras do Cientista Louco.



BAFO DE ONÇA
Clássico antagonista do roedor, fará aparições surpresas no game, sempre disfarçado. Sem a Minnie por perto, o brutamontes concentrará sua atenção em Ortensia.

DIVERSÕES DO PASSADO

Tanto a Disneylândia, na Califórnia, quanto a Disney World, na Flórida, são divididas por grandes atrações temáticas. As principais emprestaram seus nomes para fases em *Epic Mickey*. E há também referências a brinquedos que não existem mais ou foram reformados. Conheça a história de algumas delas:



EPCOT

Tão conhecido quanto o Castelo de Bela Adormecida, foi inaugurado em 1982. Tem, principalmente, atrações voltadas para a tecnologia e cultura de vários povos. A principal é o globo prateado, chamado de espaçonave Terra. É um sonho de Disney.



PEOPLEMOVER

Monotrilho futurista que os turistas usavam para passear por Tomorrowland até 1995. No game, Mickey precisa desviar dos carrinhos do transporte.



SLEEPING BEAUTY CASTLE

A réplica em tamanho natural do castelo do longa-metragem *A Bela Adormecida* é a construção mais famosa da Disneylândia. Não confunda com o Castelo da Cinderela, que fica na Disney World. É de 1955, mas seu interior só foi aberto para visitação dois anos depois. É o ponto de partida da aventura.



IT'S A SMALL WORLD

Atração com bonecos cantantes humanos e animais que representam os quatro cantos do planeta. Inaugurado em 1966.



ROCK 'N' ROLLER COASTER

Estúdio de gravação do Aerosmith na Disney World construído em 1999 cujo entretenimento não é ver a banda, mas andar em uma montanha-russa. O símbolo da atração é uma guitarra gigante na frente do prédio.



TOMORROWLAND

Atração aberta na Disneylândia em 1955 que simulava o mundo do futuro de 1986. Fechou em 1967 para atualização dos brinquedos. No jogo, Tomorrowland ganhou o nome de Tomorrow City Level.



A DIFERENÇA entre artes concentuais do parque real e do game

UM PAPO COM WARREN SPECTOR

Tivemos a chance de fazer três perguntas ao idealizador de *Disney Epic Mickey*. Veja só o que falou sobre sua obra-prima!

Quando começou o desenvolvimento de *Epic Mickey*?

Em setembro de 2005 começamos a ter ideias de como seria o projeto. Logo depois, em 2006, fomos procurar designers e programadores para criar os conceitos iniciais do que seria *Epic Mickey*, o que durou cerca de um ano. Já em meados de 2007 decidimos que o game não seria mais multiplataforma, mas sim exclusivo para o Wii. Posso dizer que com tudo em mãos, a produção do game só começou com certeza mesmo em 2008.



Com tantos elementos e personagens da Disney para trabalhar, nos diga um que você tem mais orgulho de ter inserido na história?

Oswald com certeza é o personagem do qual tenho mais orgulho. O Coelho Sortudo foi esquecido na década de 1940 e nunca mais reapareceu em lugar algum. Colocá-lo em *Epic Mickey* para mim é como trazê-lo de volta à vida e dar uma chance ao público de vê-lo novamente.

A Disney aceitou numa boa que colocassem seus personagens neste universo bizarro e violento?

O mundo de *Epic Mickey* é estranho, mas em nenhum momento Mickey tem ações violentas. Ele tem pincéis com tinta e thinner que lhe permitem fazer escolhas que alteram o rumo do game. E cabe ao jogador decidir a história de Mickey.

— Renato Siqueira





FATAL FRAME II

O MELHOR EPISÓDIO DA SÉRIE ESTÁ CHEGANDO PARA O Wii

A NINTENDO TEM MUITA SORTE DE SER A ÚNICA EMPRESA QUE AINDA PUBLICA JOGOS DA SÉRIE FATAL FRAME. O quê, você não sabia? Tudo bem, afinal de contas os lançamentos ficam apenas no Japão e, pelo jeito, isso não deve mudar tão cedo.

Vamos explicar para vocês: *Fatal Frame IV* foi lançado apenas no Japão em 2008 com exclusividade para o Wii – inclusive sendo distribuído pela própria Nintendo. Agora, a Koei-Tecmo Games está preparando o remake (ainda sem título definido) do segundo episódio, *Fatal Frame II: Crimson Butterfly*, lançado originalmente em 2003. Só que adivinha só: ainda não existem planos de lançamento fora da terra do Sol nascente.

Nós da **NW** estamos fazendo uma reza por dia e enviando 100 mensagens para os produtores por hora para que esse episódio seja lançado desse lado do hemisfério. Não sabe por quê? Oras, *Fatal Frame II* é tido por muitos (inclusive nós) como o melhor de toda a série! E toda essa idolatração dos fãs e da crítica não é à toa: o jogo é realmente sensacional.

O enredo conta a história de irmãs gêmeas que resolvem visitar um local onde costumavam brincar quando eram crianças. Só que ao chegar, uma borboleta acaba levando as duas até o meio de uma floresta e a coisa começa a pegar. Fantasmas aparecem, as irmãs se separam e ficam sabendo de uma medonha lenda que existe no vilarejo. O local fora amaldiçoado e a cada 10 anos um ritual precisa ser feito: o mais jovem irmão gêmeo deve ser sacrificado pelo mais velho. Ou seja, Mio (a mais velha) precisa estrangular Mayu (a caçula). Claro que nenhuma das duas quer isso, e portanto tentam fugir do local.

Durante a história elas ainda ficam sabendo que na última tentativa feita para selar a maldição, os gêmeos tentaram fugir e toda a população da vila foi morta. Isso explica o incrível número de fantasmas que vagam pelo jogo. Para combater as assombrações, Mio usa a Câmera Obscura, que com a ajuda de alguns filmes especiais prende os espíritos em fotos. Essa é a jogabilidade típica da série e que se mostrou muito eficiente no Wii em *Fatal Frame IV*.

Apesar de quase nenhum detalhe ter sido revelado, nós estamos confiantes que além de toda a aventura refeita com visuais novos, a versão de Wii vai carregar os extras inclusos na edição "Director's Cut", lançada em 2004. Isso inclui a possibilidade de jogar o game inteiro em primeira pessoa.

Se você também quer jogar o melhor *Fatal Frame* refeito em visuais incríveis e com a jogabilidade do Wii, una-se aos nossos pensamentos positivos e, quem sabe, daqui a alguns meses a gente não traga uma boa notícia acompanhada de um review! (NW)



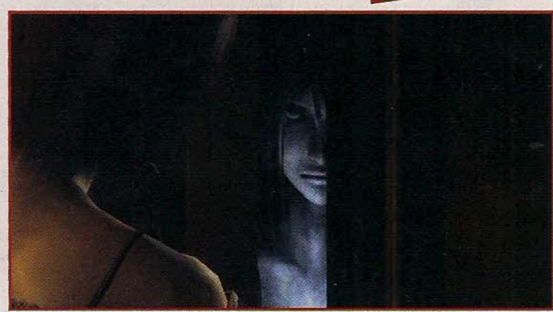
Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Koei-Tecmo Games
Gênero: Survival Horror
Lançamento: 2011
Expectativa: Média





CONFESSAMOS que poucos foram os bravos que conseguiram jogar esse game até o final







Wii

TRON: EVOLUTION – BATTLE GRIDS

TENHA ESPERANÇAS COM ESSE GAME!

INFO

Plataforma: Wii
Produção: Disney Interactive Studios
Desenvolvimento: n-Space
Gênero: Ação
Lançamento: 7 de dezembro
Expectativa: Média

QUANDO FOI LANÇADO NOS CINEMAS EM 1982, o filme *TRON* dividiu opiniões. Nem de longe ele duplicou o sucesso gigantesco de *Star Wars*, mas gerou uma base de fãs muito fiel e feroz para defendê-lo de possíveis agressores.

Passados quase 30 anos, a Walt Disney Pictures irá recompensar estes fãs com o lançamento da continuação *TRON: O Legado*. Como não poderia deixar de ser, teremos games feitos para pegarem o embalo deste novo filme.

TRON: Evolution – Battle Grids terá menos foco na história e mais na ação, com três diferentes modalidades de competição: Light Cycle Race (corrida com as famosas motos do filme), Light Cycle Arena (combate com as já mencionadas motos) e Vehicular Combat Arena (outro tipo de combate, desta vez com carros).



O GAME do novo *TRON* terá uma versão especial exclusiva para Wii!

Para quem não conhece *Tron*, os veículos deixam um rastro de energia que pode causar danos aos oponentes. Nas modalidades de combate com as motos, sua meta é justamente correr pela arena e bolar estratégias para melhor utilizar este rastro e drenar as energias do adversário. Já nas partidas com os carros, as coisas se tornam mais tradicionais, com tiros, mísseis e explosões para todos os lados.

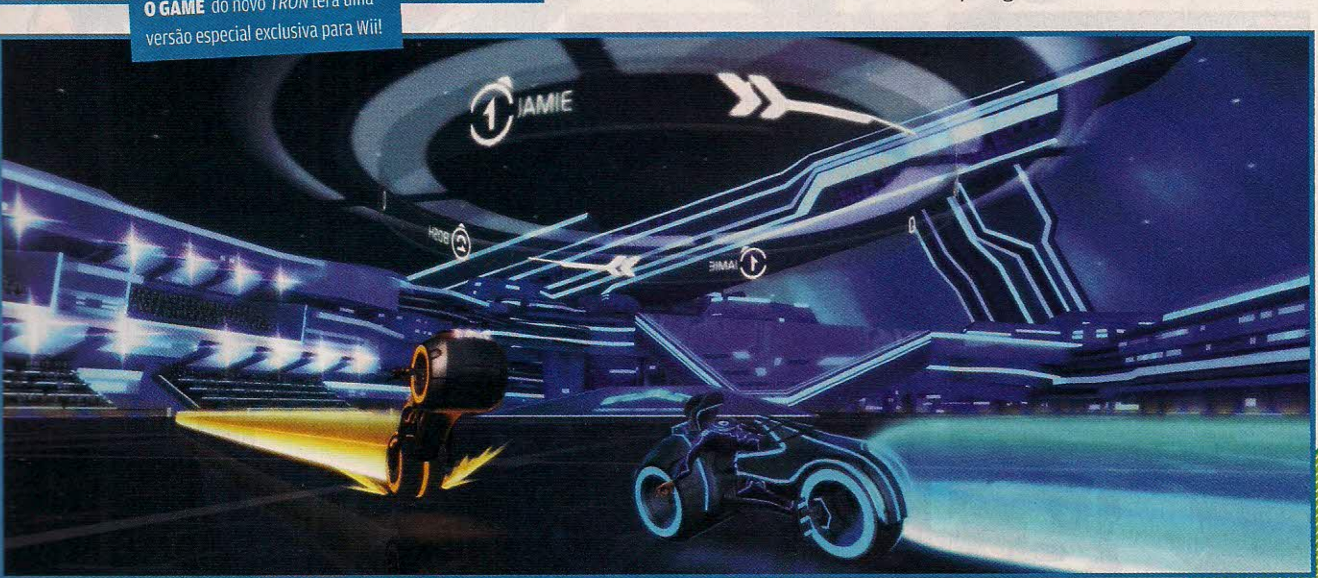
Os jogadores terão também a opção de customizarem seus personagens, o que indica que o multiplayer poderá ser responsável por grande parte da diversão do game. Vamos torcer para que a equipe de produção consiga refinar completamente este modo antes do lançamento, uma vez que a velocidade é o foco do game, e lag não será algo benvindo durante a jogatina em rede.

Com lançamento marcado para 7 de dezembro nos Estados Unidos, *TRON: Evolution – Battle Grids* parece uma boa opção para os donos de Wii. Ao invés de um jogo genérico que tenta reproduzir cenas do filme com resultados questionáveis (o que normalmente acontece com este tipo de produção), o console terá um game de corrida que parece capaz de agradar até mesmo aqueles que não tem interesse em assistir ao filme. Em poucos meses saberemos se realmente valerá a pena.





Quem viu o game em ação afirmou que lembra um bocado o querido clássico *F-Zero*. Difícil um título ser ruim quando já nasce com um pedigree destes. NW



KINGDOM HEARTS RE:CODED

SORA DE VOLTA EM UMA SALADA DE JOGABILIDADES

QUANDO A IDEIA DE UNIR DISNEY E SQUARE ENIX SURGIU, muita gente estranhou e fez cara feia. Mickey ganhando levels? Oito anos após o primeiro título, essa frase não é mais um paradoxo e a franquia só cresce. O mais recente título é *Kingdom Hearts Re:Coded*, para Nintendo DS, lançado dia 7 de outubro no Japão. Nos EUA e Europa, o game deve chegar em 11 janeiro de 2011.

Re:Coded é um remake melhorado de *Kingdom Hearts Coded*, este lançado exclusivamente para celulares na terra do sol nascente.

A história se passa após o segundo *KH*. Começa com o Grilo Falante (Jiminy Cricket, no original) relendo o diário em que registrou a aventura do *KH* original. Lá, acha uma frase misteriosa, que não tinha escrito. Mickey e seus amigos decidem descobrir a origem da passagem, e para isso digitalizam o livro. Resultado: mundos e mais mundos virtuais para explorar. E o protagonista é o velho conhecido Sora.

Os gráficos deixam de ser exclusivamente 2D para aproveitar o potencial 3D do DS: os diálogos são em imagens estáticas, mas os trailers revelam cutscenes belas e uma riqueza de polígonos que não deve decepcionar quem jogou *358/2 Days*.

Tetsuya Nomura, chefão da Square Enix, disse em entrevista à Famitsu que o game tem uma pegada mais leve, com mecânicas simplificadas, sendo voltado para um público mais amplo.

O sistema de batalhas é uma fusão de *Coded*, *358/2 Days* e *Birth By Sleep* – inclusive, membros das equipes que trabalharam nesse três jogos fizeram a adaptação do *Re:Coded*. A salada geral se estende à jogabilidade: espere ver o estilo RPG em tempo real clássico dos primeiros *KH*, seções de plataforma 2D, outras de labirinto, além de lutas de turno à la *Final Fantasy*, tudo no mesmo cartucho. Espertamente, cada estilo de jogo está associado a um dos mundos virtuais.

Re:Coded será uma novidade benvinda para o mercado ocidental, porém esperamos que sua tentativa de atirar para todo lado, seja na jogabilidade, seja no nicho amplo de gamers que parece buscar, não prejudique sua coerência. NW

INFO

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Square Enix
Desenvolvimento: h.a.n.d
Gênero: RPG, Ação
Lançamento: 11 de janeiro de 2011
Expectativa: Alta



JOGABILIDADES diferentes em um único game









SORA, MICKEY e cia de volta no seu DS!



Disney EPIC MICKEY

Disponível para Wii™
30 de Novembro de 2010

COMPRE NA SUA LOJA FAVORITA.







fnac



EVERYONE
E
Cartoon Violence
ESRB CONTENT RATING www.esrb.org





PREVIEW

DS

PLANTS VS. ZOMBIES

MAIS MODOS, MINIGAMES E CONTEÚDO INÉDITO PROMETEM FAZER DESSA A VERSÃO DEFINITIVA DO SUCESSO DA POPCAP



VOCÊ COM CERTEZA JÁ DEVE TER ESCUTADO FALAR DA PRODUTORA POPCAP. Desde 2000, ela produz jogos casuais que são um tremendo sucesso em todo o mundo. Um dos seus primeiros títulos, *Bejeweled*, vendeu mais de 50 milhões de cópias por todo o mundo – uma marca impressionante!

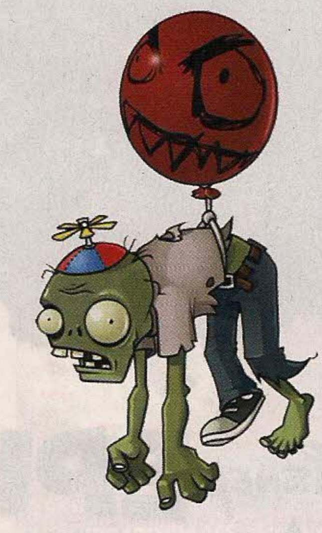
Um dos sucessos mais recentes da empresa, no entanto, é um divertido e inusitado game no qual plantas precisam impedir um ataque zumbi: *Plants vs. Zombies*. Esse título já apareceu em quase todas as plataformas e foi um sucesso por onde passou. Mas como a PopCap poderia deixar a Nintendo fora dessa?

Para reatar o atraso desde o lançamento original para computadores, em 2009, a produtora está preparando uma versão especial para o portátil de duas telas da Nintendo – talvez um dos últimos grandes lançamentos do sistema, que deve começar a ser abandonado aos poucos depois que o Nintendo 3DS chegar.

Após aprender muito nas diversas versões lançadas, *Plants vs. Zombies* para DS é uma coletânea dos modos e desafios clássicos unidos às novas modalidades Adventure, Survival e Puzzle, além de minigames e conteúdo inédito.

Caso você nunca tenha escutado falar, a gente explica um pouco como o jogo funciona para você já ir se aquecendo: *Plants vs. Zombies* é um game de estratégia no qual uma espécie de tabuleiro determina trilhos por onde os zumbis vão avançar. Seu objetivo é não deixar eles chegarem até o lado oposto da tela. Para isso, é preciso plantar vários tipos de plantas que atacam os mortos-vivos.

O clima divertido e as várias piadas tornam a experiência extremamente convidativa. Mas não pense que, por se tratar de plantas, sua artilharia será restringida: existem mais de 50 tipos delas que congelam, atacam fogo ou paralisam os zumbis inimigos. Para poder usar as plantas é preciso ter energia solar. Durante os estágios diurnos, de tempos em tempos ícones com a forma de sol pulam na tela. Só que para ajudar a produção, existem plantas que também geram energia, como o girassol.



A tela de toque promete tornar a jogabilidade muito fiel à original, pensada para uso com mouse. Na verdade, temos certeza de que jogar no DS será a melhor forma de se aproveitar a experiência completa, já que a Stylus é muito precisa para escolher, por exemplo, os locais de plantio. Mesmo já tendo jogado em outras plataformas, nós recomendamos que você fique de olho nessa versão para o DS. Além dos novos modos, os minigames e conteúdo adicional prometem ser especiais – quem sabe a gente não vê a piranha e os cogumelos do Mario como plantas extras? Vamos torcer! NW



INFO

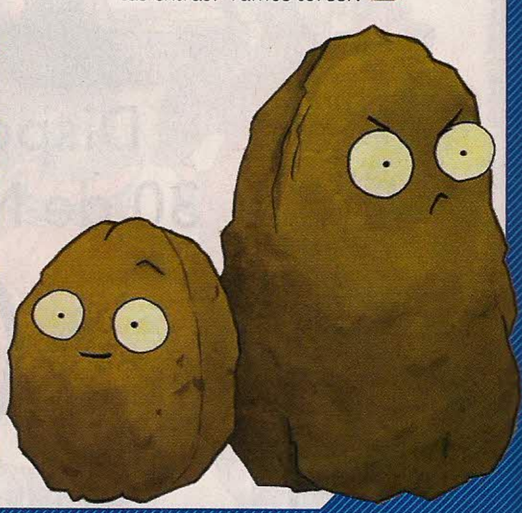
Plataforma: Nintendo DS
Produção: PopCap Games
Desenvolvimento: PopCap Games
Gênero: Estratégia
Lançamento: 18 de janeiro de 2011
Expectativa: Média







PENSE E PLANTE rápido para deter os zumbis!





METAL GEAR SOLID 3DS

NAKED SNAKE, A SELVA RUSSA E MUITA AÇÃO EM 3D

INFO

Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Konami
Desenvolvimento: Kojima Productions
Gênero: Ação
Lançamento: 2011
Expectativa: Alta

NÓS ADORAMOS OS JOGOS DO NINTENDO DS. Desde o seu lançamento, lá em 2004, vimos de todos os gêneros e séries. Só que mesmo com uma imensidão de franquias presentes no portátil, só demos conta do quanto seria legal ter algumas em especial quando essas foram anunciadas para o Nintendo 3DS.

Metal Gear Solid é, com certeza, uma dessas. O GameCube foi presenteado com a versão definitiva do episódio original em *Twin Snakes*, um remake impressionante. Desde então, os fãs da Big N esperam um novo jogo da franquia de Hideo Kojima. Quem sabe *MGS2* para Wii? Só que todos foram surpreendidos quando, durante a E3 desse ano, a Nintendo mostrou uma demo de *Metal Gear Solid 3* para o 3DS!

Antes que você reclame da Konami ter "pulado" um episódio, vale lembrar que *MGS3* é um prequel de *MGS*, ou seja, tem acontecimentos anteriores ao primeiro jogo da série. Como *MGS2* é quase uma continuação do original, os fãs não vão perder nenhum detalhe da história com a (ainda) ausente presença de *Metal Gear Solid 2* em plataformas da Nintendo.

Mas do que se trata a então anunciada versão para o novo portátil? Como já comentamos aqui na **NW** algumas vezes, *Metal Gear Solid 3DS* será um remake da versão original lançada em 2004. Só que todos esses anos e o poderoso (e misterioso) hardware do novo 3DS conseguiram fazer uma versão muito mais bonita que a original e com gráficos em três dimensões.

O terceiro episódio da série é protagonizado por Big Boss, o super-soldado que deu origem aos clones Solid e Liquid Snake. A aventura narra uma missão na qual o protagonista, apelidado de Naked Snake, precisa resgatar um fabricador de armas e sabotar uma programa experimental. Só que durante essa aventura muitos problemas aparecem e determinam acontecimentos que vão influenciar diretamente muitos fatos vistos nos demais jogos da série. Aliás,



Revolver Ocelot, o famoso antagonista da franquia, é um garoto em *MGS3* e trava diversos combates contra Snake.

A grande diferença desse episódio para todos os demais é que as localidades são todas naturais, como grandes e densas florestas localizadas na Rússia durante o período de Guerra Fria. Snake precisa sobreviver na mata, alimentando-se de animais e fazendo seus próprios curativos – espere por minigames criativos utilizando a tela de toque do 3DS.

Ainda não existem muitos detalhes revelados sobre *Metal Gear Solid 3DS*, mas só pela demo percebemos que os efeitos em 3D são impressionantes e que nada vai ficar de fora dessa versão de bolso, porém com muito mais glamour que qualquer outra. Estamos ansiosos! (NW)





UMA SELVA inteira em gráficos impressionantes


Wii™
Kirby's
Epic Yarn™
Ganhe uma Camiseta* na compra de Kirby's Epic Yarn nas lojas oficiais.
Consulte as lojas participantes em www.nintendo.com.br . Promoção por tempo limitado.
*A escolha do modelo está sujeita à disponibilidade de estoque.
Nintendo
Nintendo
TAMBIÉN EN ESPAÑOL
© 2010 Nintendo / Good-Feel. © 2010 HAL Laboratory, Inc. / Nintendo. TM, ® y el logo Wii son marcas registradas de Nintendo.
© 2010 Nintendo.
Wii™

PARA DEIXAR A ÁRVORE DE NATAL BEM ENFEITADA

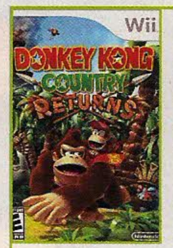
Preparamos para você um guia de compras com os melhores jogos do ano

> Igor Andrade



A sua lista de presentes desse Natal já está pronta? Para ajudar nessa difícil tarefa, separamos 50 títulos lançados ou relançados em 2010 de diversos gêneros que merecem ser jogados, de acordo com a opinião dos nossos colaboradores ou da comunidade gamer.

É bom não perder tempo, pois o bom velhinho vem aí. Nós só esperamos que você tenha sido um bom menino ou uma boa menina nos últimos meses!



DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Após revitalizar *Metroid*, a Big N confiou à produtora Retro Studios a mais recente aventura do gorilão e do macaco prodígio Diddy Kong. Com os principais elementos da trilogia criada para o SNES, o título reaviva lembranças nostálgicas de muitos jogadores.

Gênero: Plataforma
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Retro Studios





SUPER MARIO GALAXY 2

Com Yoshi e a aparição de Luigi logo nas primeiras fases, superou a aventura galáctica anterior. Mario, mais uma vez, deve salvar a Princesa Peach de Bowser, mas nós não cansamos de ajudá-lo. Para muitos, o game de 2010, e talvez o melhor criado para Wii!

Gênero: Ação e Plataforma
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo

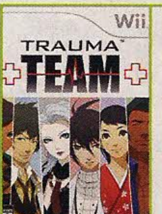


SIN & PUNISHMENT: STAR SUCCESSOR

Sem nada a perder, dois jovens de um planeta distante resolvem encarar extraterrestres dominadores... Esqueça a história do jogo! A finalidade é atirar freneticamente para todos os lados e se esquivar dos contra-ataques de milhares de monstros. É alucinante!

Gênero: Árcade e Tiro
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Treasure





TRAUMA TEAM

Para quem quis ser médico na infância, mas ainda tem medo de sangue, *Trauma Team* é um simulador em que você pode assumir a vida atribulada de seis doutores. O desafio é tratar bem os pacientes, reconstruindo crânios e costurando corações sem cometer erros.

Gênero: Simulador
Produção: Atlus
Desenvolvimento: Atlus

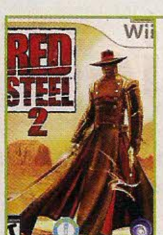


TATSUNOKO VS. CAPCOM: ULTIMATE ALL STARS

Ryu (*Street Fighter*) já teve a honra de encarar Wolverine (Marvel) e Terry Bogard (*Fatal Fury*). Não contente, a Capcom chamou para a briga os personagens do estúdio de animação japonês Tatsunoko. Não são tão conhecidos por aqui, mas o importante é dar porrada!

Gênero: Luta
Produção: Capcom
Desenvolvimento: 8ing





RED STEEL 2

Para quem é macho! Com uma arma na mão e uma espada na outra, você assume o papel de um solitário justiceiro resignado em "limpar" a cidade natal, a qual foi tomada por marginais vacilões. Game de tiro em primeira pessoa, só funciona com o Wii Motion Plus.

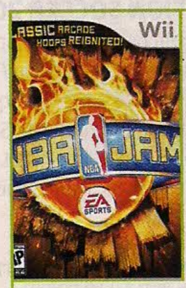
Gênero: Tiro em Primeira Pessoa
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Ubisoft



KIRBY'S EPIC YARN

Aclamado pela imprensa, chamou a atenção pela criatividade ao criar ambientes e personagens feitos de tecido. Mas, além do visual atraente, tem uma história por trás que precisa ser conhecida, e que diverte até mesmo quem não dá a mínima para bons gráficos e cenários.
Gênero: Plataforma
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Good-Feel

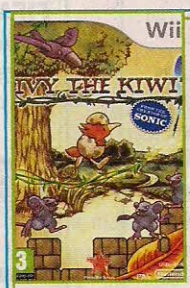




NBA JAM

Remake do título lançado para o SNES, tem as principais equipes de basquetes da liga norte-americana. Mais do que isso, tem um atleta brasileiro – o Anderson Varejão –, e yes, you can: você pode disputar uma partida entre as turmas dos presidentes Bush e Obama.
Gênero: Esportivo
Produção: Electronic Arts
Desenvolvimento: Electronic Arts





IVY THE KIWI

Concebido pelo pai do Sonic, desperta o lado materno dos jogadores. O pequeno pássaro Ivy nasceu e não sabe onde está sua mãe. Como não sabe voar, fica correndo sem parar. É você quem vai indicar o caminho correto, fechando os outros com cipós. Exige muita habilidade!
Gênero: Ação
Produção: XSEED Games
Desenvolvimento: XSEED Games

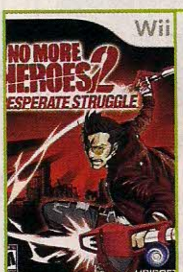





MONSTER HUNTER TRI

Engraçadinhos dizem que é uma versão realista de *Pokémon*. Bem, não são muito encantadores, mas os monstros desse jogo também soltam raios. Como caçador, é seu dever procurá-los por água e terra, atacá-los e capturá-los.
Gênero: Ação
Produção: Capcom
Desenvolvimento: Capcom





NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE

Enredo curioso, trata de um jovem cansado da rotina e que decide se tornar o pior assassino da vizinhança. Nessa continuação, deve vingar a morte de um amigo. Mas antes, precisa passar por um intenso treinamento.
Gênero: Ação
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Ubisoft





LEGO HARRY POTTER: YEARS 1-4

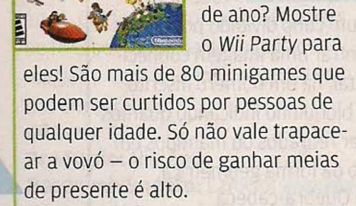
Reproduz de forma humorada (e com doses nonsense) os quatro primeiros filmes do bruxinho Harry com os famosos blocos coloridos. E pensar que a produção de softwares em parceria com estúdios de cinema evitou que a Lego falisse na metade dos anos 2000.
Gênero: Aventura
Produção: Warner Bros. Interactive Entertainment
Desenvolvimento: Traveller's Tales






WII PARTY

Não sabe como entreter os parentes que estão na sua casa para as festas de final de ano? Mostre o *Wii Party* para eles! São mais de 80 minigames que podem ser curtidos por pessoas de qualquer idade. Só não vale trapacear a vovó – o risco de ganhar meias de presente é alto.
Gênero: Minigames
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nd CUBE

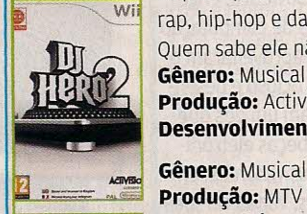


METROID: OTHER M

Amado por uns, odiado por outros, o novo *Metroid* inova por ter uma mecânica simples e por mostrar a origem de Samus Aran por meio de incríveis cenas cinematográficas. E ousa ao dar rumo diferente à franquia, numa tentativa de retorno à jogabilidade do NES.
Gênero: Ação
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo e Team Ninja

DJ HERO 2/ ROCK BAND 3

No réveillon sempre tem um vizinho que obriga você a ouvir, no volume máximo, inúmeras canções de qualidade duvidosa. Dê o troco discotecando ou tocando os principais hits do rock, pop, soul, rap, hip-hop e da música eletrônica. Quem sabe ele não aprende?




Gênero: Musical
Produção: Activision
Desenvolvimento: Activision

Gênero: Musical
Produção: MTV Games
Desenvolvimento: Harmonix



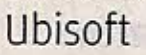



JUST DANCE 2 / MICHAEL JACKSON: THE EXPERIENCE

Se *Just Dance* vendeu quatro milhões de cópias, os novos simuladores de dança da Ubisoft são promessa de sucesso. *JD2* contém 44 hits da música internacional e aceita oito jogadores. Já o game de MJ é ótima herança do Rei do Pop para os seus bilhões de súditos.

Gênero: Dança
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Ubisoft











DS

FIFA 11 / PRO EVOLUTION SOCCER 2011

Ninguém precisa convencer um brasileiro a comprar um game de futebol. Mas vamos lá: a versão de *FIFA* para o Wii tem um módulo exclusivo em que craques disputam uma pelada de rua. *PES* tem a insuperável narração de Silvio Luiz. Precisamos falar mais alguma coisa?

Gênero: Esportivo
Produção: Electronic Arts
Desenvolvimento: Electronic Arts

Gênero: Esportivo
Produção: Konami
Desenvolvimento: Konami





DS



SONIC & SEGA ALL-STARS RACING





Falou no título, pensou em *Mario Kart*. Comparações são inevitáveis, mas não considere o jogo de corrida como mera imitação. Destaque para a reunião de heróis queridos da Sega, como Alex Kidd. Mesmo assim, imagine: como seria um racha entre Sonic e Mario?

Gênero: Corrida
Produção: Sega of America
Desenvolvimento: Sega of America

Wii

DS

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II





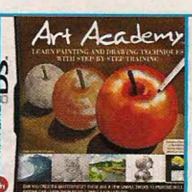
Na história paralela à sextologia cinematográfica, Darth Vader cria um órfão com talentos jedi para ser seu sucessor. O jovem descobre que não é bem isso e se rebela. Vale a pena ver os novos poderes e armas de Starkiller e o surgimento do mestre Yoda na trama.

Gênero: Ação
Produção: LucasArts
Desenvolvimento: LucasArts



DS

ART ACADEMY

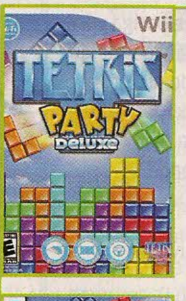


Na infância, adorava desenhar nas paredes do seu quarto? Então, essa é a dica. Conforme a própria Nintendo definiu, o software é um curso de arte portátil. Com a ajuda do pintor virtual Vince, você aprende variadas técnicas (e verdadeiras) de pintura e de desenho.

Gênero: Educacional
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo

DS

TETRIS PARTY DELUXE



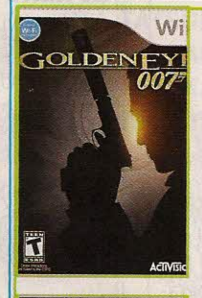
Nos últimos anos da União Soviética, engenheiros de computação russos aproveitaram o tempo ocioso e desenvolveram um dos quebra-cabeças eletrônicos mais viciantes. Em 25 anos, várias versões do jogo foram criadas. Agora, essa coletânea agrupa 20 delas.

Gênero: Quebra-cabeça
Produção: Tetris Online
Desenvolvimento: Tetris Online



DS

GOLDENEYE 007



Remakes geralmente só renovam gráficos. Esse não é o caso. O título do Nintendo 64, que difundiu o gênero de jogo de tiro em primeira pessoa (FPS) nos consoles de mesa, tem novos inimigos, estágios e modalidades de disputa. O tempo fez bem a James Bond.

Gênero: Tiro em Primeira Pessoa
Produção: Activision
Desenvolvimento: Eurocom

Wii

DS

PICROSS 3D



Misto de Sudoku com Batalha Naval, você deve esculpir um cubo dividido por blocos até encontrar uma imagem conhecida. Para tal, há um número inscrito em cada bloquinho indicando quantos devem ser retirados ou mantidos em cada lado da forma geométrica.

Gênero: Quebra-cabeça
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: HAL Laboratory

DS



MARIO VS. DONKEY KONG: MINI-LAND MAYHEM!

Para celebrar a inauguração da nova área do seu parque de diversões, Mario distribui 100 bonecas de Pauline. O gorilão chegou atrasado, não conseguiu uma e sequestrou a versão em carne e osso. É assim há quase 30 anos! Mas dessa vez os mini-Marios farão o resgate.

Gênero: Ação e Quebra-cabeça
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: NST

DS



PROFESSOR LAYTON AND THE UNWOUND FUTURE

Erra quem acha que o objetivo do título é encontrar o primeiro-ministro britânico. Por trás da trama que envolve uma máquina do tempo e CG's que lembram desenhos animados, está o desafio real: mostrar que testes de lógica são bacanas até para quem não é nerd.

Gênero: Aventura e Quebra-cabeça
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: LEVEL-5

DS

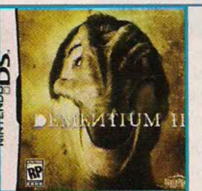


POKÉMON HEARTGOLD & SOULSILVER

Edições alusivas ao 10º aniversário de *Pokémon Gold & Silver* para Game Boy. A história foi mantida, mas Johto recebeu uma bela atualização gráfica e adaptação ao DS. Novidade é a Pokéwalker, acessório que ajuda você a encontrar novas rotas e monstrinhos no jogo.

Gênero: RPG
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo

DS

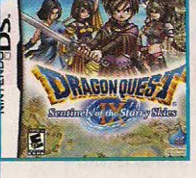


DEMENTIUM II

Gosta de terror? Interne-se na pior clínica clandestina do mundo, que mais se parece com um presídio, ganhe uma cirurgia cerebral para curar uns supostos problemas psicóticos, e comece a ver monstros e maníacos ensanguentados loucos para matar você. É fugir ou fugir!

Gênero: Terror e Tiro
Produção: South Peak Interactive
Desenvolvimento: Renegade Kid

DS

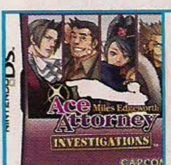


DRAGON QUEST IX: SENTINELS OF THE STARRY SKIES

Considerada a melhor saga de RPG pelos japoneses, quebra a tradição ao colocar um anjo como herói em vez de um aristocrata. Além disso, é preciso escolher sua aparência e profissão. Disfarçado, fica mais fácil de se infiltrar entre os humanos e restabelecer a paz.

Gênero: RPG
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Square Enix

DS



ACE ATTORNEY INVESTIGATIONS: MILES EDGEWORTH

A justiça está em suas mãos. Você é um procurador desconfiado e fará uma investigação paralela de um crime polêmico. Entrevistará testemunhas, descobrirá pistas que foram escondidas e decretará quem é o verdadeiro assassino. Parece coisa de novela das oito.

Gênero: Aventura
Produção: Capcom Japan
Desenvolvimento: Capcom

DS



GOLDEN SUN: DARK DAWN

Trinta anos se passaram e forças malignas estão de volta. Os novos heróis devem destruí-las usando poderes retirados da terra, fogo, ar e água. *Golden Sun* conquistou gamers de RPG por causa da variedade de magias e itens que, inclusive, são válidos em batalhas.

Gênero: RPG
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Camelot

DS

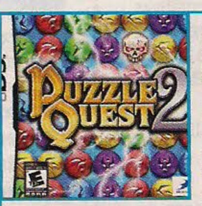


FINAL FANTASY: THE 4 HEROES OF LIGHT

Demorou, mas o portátil ganhou um título exclusivo de uma das maiores franquias de RPG. Com um enredo semelhante às primeiras aventuras do gênero, se passa em um mundo medieval no qual um garoto de 14 anos deve resgatar a princesa daquele reino.

Gênero: RPG
Produção: Square Enix
Desenvolvimento: Square Enix

DS



PUZZLE QUEST 2

Recomendado para momento na fila de espera do banco ou consultório do dentista, é um quebra-cabeça disfarçado de aventura. Cada missão do herói é, na verdade, um jogo em que é preciso combinar esferas conforme a cor de cada uma. Algo parecido com Tetris.

Gênero: Quebra-cabeças
Produção: D3Publisher of America
Desenvolvimento: Infinite Interactive

DS



SHIN MEGAMI TENSEI: STRANGE JOURNEY

Série cult baseada em livros, narra os percalços de uma equipe que pesquisa um buraco negro na Antártica. E não é só isso. Tem uns demônios à solta, mas eles podem ajudá-lo a resolver o mistério. Muitos labirintos exploráveis. Ficção científica e suspense na veia!

Gênero: RPG
Produção: Atlus
Desenvolvimento: Atlus

DS

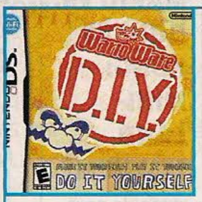


SUPER SCRIBBLENAUTS

Está aí um software inimaginável. Para resolver uma missão, basta escrever na tela do DS o que vier à cabeça: um objeto ou um animal que possa ajudar, como um dinossauro colorido ou uma empilhadeira paranóica. O mais legal é que há a versão em português falado no Brasil!

Gênero: Ação e Quebra-cabeças
Produção: Warner Bros. Interactive Entertainment
Desenvolvimento: Warner Bros. Interactive Entertainment

DS



WARIOWARE: D.I.Y.

Que tal montar seu próprio entretenimento? O game, que na verdade é um aplicativo, contém ferramentas de construção de cenário, personagens, jogabilidade e trilha sonora. E para inspirá-lo, há 90 microgames prontos. E dá para baixar outros gratuitamente.

Gênero: Criação de games
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Intelligent Systems

DS

A GRANA ESTÁ CURTA?

Não tem problema! Também selecionamos games vendidos nas lojas virtuais da Nintendo, que são acessadas por meio dos consoles. É preciso ter uma conexão de internet sem fio, um cartão de crédito internacional (Visa ou Mastercard) ou um cartão com Nintendo Points para fazer o download dos títulos desejados.





Wii WARE



SONIC THE HEDGEHOG 4 – EPISODE I

Continuação da única franquia que ameaçou o reinado de Mario, é uma das tentativas mais relevantes da Sega para recuperar a imagem do ouriço. Feito com a ajuda de gamers, é o *New Super Mario Bros. Wii* dos sonicistas.

Preço: 1.500 Wii Points (US$ 15)
Gênero: Ação e Aventura
Produção: Sega of America
Desenvolvimento: Sonic Team

CAVE STORY

Projetado por apenas um único designer japonês, reúne elementos dos primeiros games de aventura e dos RPGs modernos. É sobre um rapaz que acorda desmemoriado em outro planeta e descobre que terá de salvá-lo de um cientista.

Preço: 1.200 Wii Points (US$ 12)
Gênero: Ação e Aventura
Produção: Nicalis
Desenvolvimento: Nicalis



MEGA MAN 10

Resgata jogabilidade, trilha sonora e visual 8-bit dos primeiros títulos da franquia, que foram feitos para o NES. Preparado sob encomenda para os saudosistas do inoxidável robô azul.

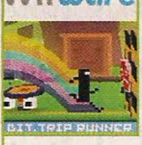
Preço: 1.000 Wii Points (US$ 10)
Gênero: Ação
Produção: Capcom
Desenvolvimento: Inti Creates



AND YET IT MOVES

Para que o personagem saia dos labirintos propostos, é necessário girar o cenário do jogo, feito de pedaços de papel, com o Wii Remote. Jogo premiado pela originalidade.

Preço: 1.000 Wii Points (US$ 10)
Gênero: Plataforma
Produção: Broken Rules
Desenvolvimento: Broken Rules



BIT.TRIP RUNNER

Faz parte de uma série que faz homenagens aos clássicos de fliperama e do Atari. Com cenários e música retrô, quem jogar este capítulo vai encontrar algumas referências do *Pitfall* original.

Preço: 800 Wii Points (US$ 8)
Gênero: Arcade
Produção: Aksys Games
Desenvolvimento: Gaijin Games

VIRTUAL CONSOLE



AERO THE ACROBAT

O morcego acrobata Aero deve salvar o Mundo da Diversão do malvado Edgar Ektor. No caminho passará por circos, parques de diversões sinistros e palhaços fanfarrões. Clássico do SNES.

Preço: 800 Wii Points (US$ 8)
Gênero: Ação e Plataforma
Produção: Sunsoft
Desenvolvimento: Sunsoft



CASTLEVANIA: RONDO OF BLOOD

Os vampiros não são mais os mesmos. Por que então não se divertir com uma aventura sobre um verdadeiro sugador de sangue? Na 10ª seqüência de *Castlevania* você controla Richter, que está à caça de Drácula.

Preço: 900 Wii Points (US$ 9)
Gênero: Ação
Produção: Konami
Desenvolvimento: Konami





MARIO TENNIS

Lançado para o Nintendo 64, é uma das primeiras apostas em títulos esportivos do Mario. Aí vieram games de futebol, basquete e olímpicos. Depois de tanto exercício, por que será que o encanador nunca emagrece?

Preço: 1.000 Wii Points (US$ 10)
Gênero: Esportivo
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Camelot



OGRE BATTLE 64: PERSON OF LORDLY CALIBER

Game de estratégia militar, possui diversos finais que dependem da movimentação do seu exército contra soldados de um tirano. Com garantia de batalhas no estilo RPG. Não, o personagem principal não é um ogro.

Preço: 1.000 Wii Points (US$ 10)
Gênero: RPG
Produção: Square Enix
Desenvolvimento: Square Enix



SAMURAI SHODOWN III: BLADES OF BLOOD

Assim como *Street Fighter*, *Samurai Shodown* é outra série de luta importante no Virtual Console. Lançado em 1995 para Neo-Geo, a história se passa no Japão feudal e tem 12 samurais briguentos. Agora só falta *Mortal Kombat*.

Preço: 900 Wii Points (US$ 9)
Gênero: Luta
Produção: SNK
Desenvolvimento: D4 Enterprise

DSi WARE



ALPHABOUNCE

Versão moderninha do gênero breakout, em que você tem uma bolinha, uma plataforma móvel e uma parede de tijolos a ser destruída. O jogo também é um RPG. A cada partida terminada, parte da história é liberada.

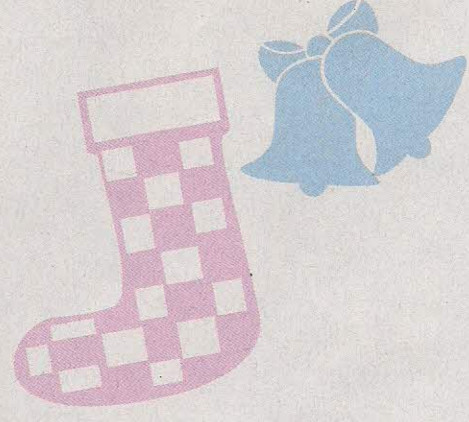
Preço: 500 DSi Points (US$ 5)
Gênero: Ação e RPG
Produção: Mad Monkey Studio
Desenvolvimento: Mad Monkey Studio



DODOGO!

Já pensou em ser o protetor de um ovo sorridente? É estranho, mas engraçado. O objetivo é levá-lo até o ninho mais próximo livrando-o de buracos, de obstáculos e de dinossauros encontrados no percurso.

Preço: 800 DSi Points (US$ 8)
Gênero: Ação e Quebra-cabeça
Produção: Neko Entertainment
Desenvolvimento: Neko Entertainment





GAME & WATCH: DONKEY KONG JR.

Nessa versão de *Donkey Kong* para o *Game & Watch*, primeiro portátil da Nintendo, o encanador captura o gorilão. Mario, o vilão, enfrentará a astúcia de Donkey Kong Jr.

Preço: 200 DSi Points (US$ 2)
Gênero: Ação
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo



PHOTO DOJO

Está nervoso? Desconte sua raiva no jogo de luta em que você é um dos personagens. Basta se fotografar com a câmera do DSi. E do mesmo jeito dá para enfrentar seus amigos ou o irmãozinho que adora tirar você do sério.

Preço: 200 DSi Points (US$ 2)
Gênero: Luta
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo

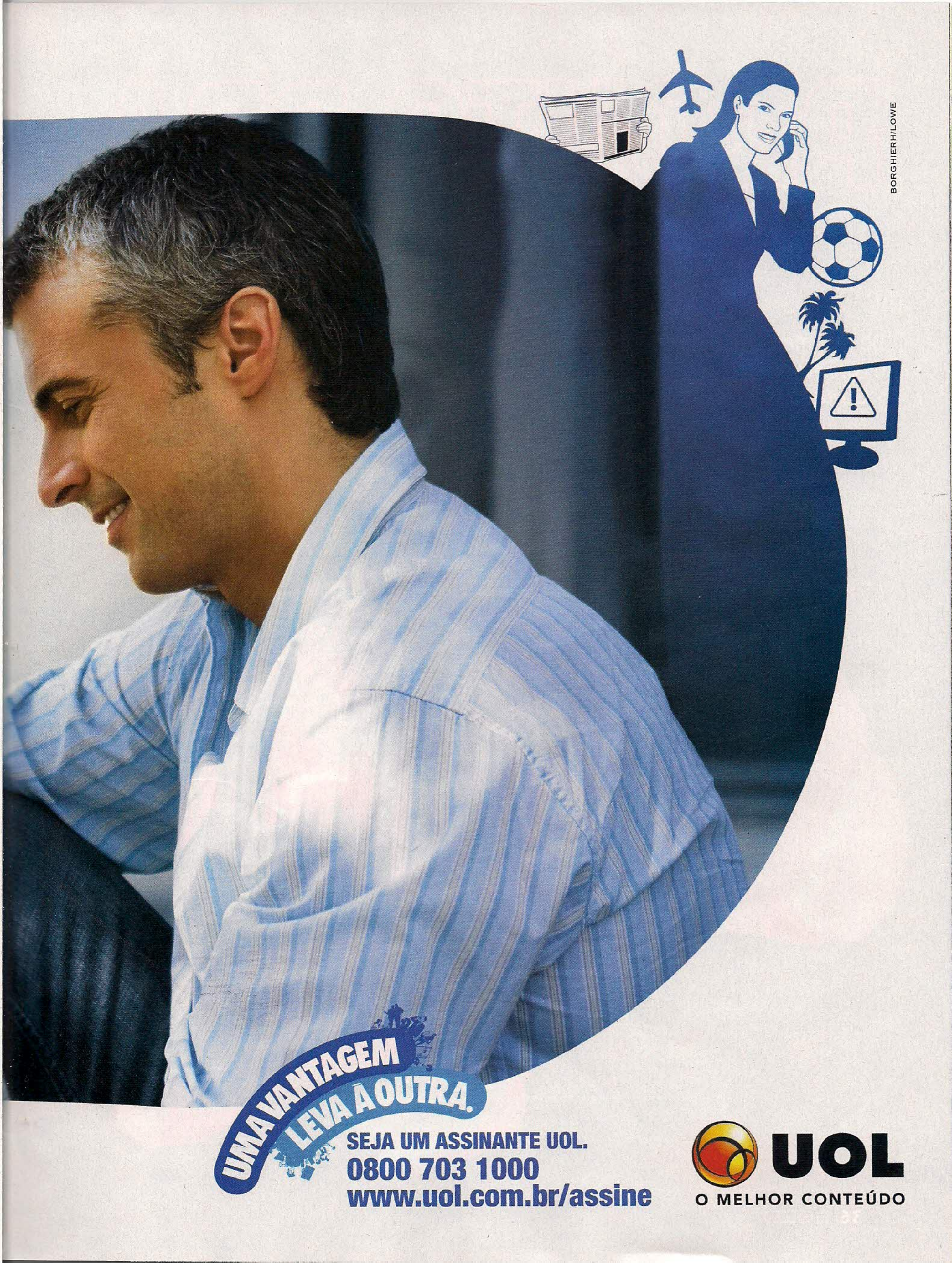


ZENONIA

Produção sul-coreana, *Zenonia* chamou a atenção da Nintendo ao se tornar um dos jogos mais populares para celular. O RPG trata da saga de um herói que teve os pais mortos por um demônio.

Preço: 800 Wii Points (US$ 8)
Gênero: Ação, Aventura e RPG
Produção: GAMEVIL USA
Desenvolvimento: GAMEVIL USA




BORGHIERH/LOWE
UMA VANTAGEM LEVA A OUTRA.
SEJA UM ASSINANTE UOL.
0800 703 1000
www.uol.com.br/assine
UOL
O MELHOR CONTEÚDO

PRONTO PRA DANÇAR?

Do fenômeno *Just Dance* ao game do Rei do Pop, o Wii se tornou o console número um para quem gosta de mexer o corpo

> **Gustavo Assumpção**





Se há dez anos os games musicais eram destinados a um público restrito, hoje eles se popularizaram de tal forma que se tornaram um nicho de mercado dos mais importantes. E engana-se quem pensa que só *Guitar Hero* e *Rock Band* dominam esse público. Se olharmos para o Wii, outros games conseguiram agradar os consumidores e fornecerem boas experiências para os jogadores. Pensando nisso, a **Nintendo World** elaborou um super guia com os principais games do gênero e foi ouvir os jogadores para responder a uma pergunta: por que os games de dança fazem tanto sucesso no console?

DO PUMP-IT-UP DOS ARCADES AO MOVIMENTO NOS CONSOLES

Não é novidade para ninguém que a história dos games de dança começa muito antes do Wii. Foi lá na segunda metade da década de 1990 que o gênero se popularizou. Essa febre começou nos áureos tempos onde os arcades japoneses ditavam as regras e se espalhavam pelo mundo como uma das formas de entretenimento mais rentáveis. Se a origem dos games de ritmo é creditada para *PaRappa the Rapper* do PlayStation, lançado em 1996, foi somente dois anos depois que os games de dança realmente se tornaram conhecidos, com o sucesso *Dance Dance Revolution*.

Fruto da divisão Bemani da Konami, *DDR* misturou as batidas ritmadas de *Beatmania* (outro arcade de sucesso, lançado em 1997) com luzes, cores, músicas conhecidas do público japonês e uma grande inovação: a presença de um periférico em forma de tapete. Pegando emprestado fórmulas pré-existentes de games de ritmo e fitness que já existiam desde os anos 1980, *DDR* conseguiu atrair um público enorme, graças ao uso pioneiro dos movimentos do corpo. Pronto, nascia ali um nicho importante que cresceu vertiginosamente no mercado nipônico.

De *Dance Dance Revolution* em diante, os games musicais acabaram repetindo fórmulas. De um lado, havia aqueles que não exigiam movimentação do corpo, mas sim que o jogador apertasse botões no ritmo correto. De outro, havia as várias continuações de *DDR* juntamente com inumeráveis clones que não conseguiam repetir o sucesso do anterior.

LITERALMENTE uma máquina de dançar!

A REDENÇÃO NO WII

Depois de alguns anos renegados ao ostracismo, os games musicais encontraram no Wii um recomeço. O Wii Remote e uma dose de criatividade das produtoras conseguiram fazer o gênero iniciar uma nova era, que culminou no mega sucesso *Just Dance*. Pensando nisso – e como forma de incentivá-lo a jogar –, elaboramos para você uma lista dos cinco principais games de dança lançados no Wii, para que de uma vez por todas você levante desse sofá e solte o corpo. Chega de preconceitos, os games de dança chegaram para ficar!



5. DANCING WITH THE STARS

Desenvolvido pela Activision e baseado no Reality Show americano homônimo, *Dance With the Stars* conseguiu oferecer uma experiência bem próxima da que o programa oferece, incluindo canções, cenários e personagens oficiais. O esquema de controles privilegiava uma mistura entre movimentação e ritmo, na qual era necessário apertar os botões na hora correta. Apesar da jogabilidade não tornar o título estritamente um game de dança – já que os movimentos realizados pelo jogador não são repetidos na tela – *Dancing With the Stars* é uma boa opção para iniciantes, principalmente pelo ótimo modo Career.



4. BOOGIE/ BOOGIE SUPERSTAR

Embora o foco principal de *Boogie* não seja a dança, o game da Eletronic Arts também oferece esse suporte. São 40 músicas diferentes, e o jogador precisa cantar e dançar ao ritmo das canções, usando Wii Remote e Nunchuk. Como bônus, *Boogie* ainda acompanha um microfone que permite que o jogador também cante, liberando todo o seu lado artista. Embora os controles sejam imprecisos, *Boogie* oferece uma boa seleção de músicas e muita diversão – se você não for muito exigente, claro.



3. DANCE DANCE REVOLUTION HOTTEST PARTY/ DANCE DANCE REVOLUTION HOTTEST PARTY 2/ DANCE DANCE REVOLUTION HOTTEST PARTY 3

A série da Konami que praticamente originou os games de dança também apareceu no Wii. O spin-off *Hottest Party* trouxe canções conhecidas em sua versão ocidental e uma roupagem cheia de novidades, como a possibilidade de se utilizar o Wii Remote durante as performances, mesmo que a base da jogabilidade continue sendo a utilização do tapete. Embora seja basicamente o mesmo game que já havia aparecido em outros consoles, *Hottest Party* é um bom começo para quem não conhece nenhum game do estilo e oferece bastante desafio – principalmente para quem não é lá muito acostumado com o gênero.



2. WE CHEER/ WE CHEER 2

Lançado pela Namco Bandai, *We Cheer* foi um dos maiores sucessos do gênero no Wii. Baseado no universo famigerado das líderes de torcida americanas, o game uniu um visual fofo e muitas músicas pop famosas para criar uma experiência bastante atraente para jogadores mais jovens, sobretudo meninas. Para se dar bem é preciso fazer movimentos precisos com o Wii Remote, imitando as coreografias que aparecem na tela. Para os jogadores mais detalhistas, ainda existe uma ampla possibilidade de customização dos personagens, uma historinha que serve de pano de fundo para as disputas e uma trilha sonora bem variada. A continuação lançada dois anos depois é ainda mais completa, apesar de sofrer com os controles imprecisos, repetindo o que acontece no primeiro *We Cheer*.



1. JUST DANCE/ JUST DANCE 2

Quem esperava que o game despretensioso da Ubisoft conseguiria alcançar tanto sucesso no Wii? Desenvolvido pela filial em Paris, o game ultrapassou as 4 milhões de unidades vendidas desde o seu lançamento no final do ano passado. E a fórmula usada pela equipe de desenvolvimento não foi lá muito original: uniu uma trilha sonora basicamente de sucessos pop, um visual estiloso com cortes rápidos, muitas cores (digno de um videoclipe) e controles simples e intuitivos. Nada que já não havia sido feito.

Mas talvez o grande motivo do sucesso seja a variedade que o game proporciona. Nenhum outro título do gênero é tão complexo e variado. A jogabilidade é focada em três modos diferentes: no Classic, jogadores escolhem qualquer uma das 32 faixas e precisam realizar os movimentos que aparecem na tela; no Last One Standing os jogadores são eliminados se não marcarem uma quantidade determinada de pontos e por fim no Strike a Pose os jogadores começam e param de dançar, repetindo os movimentos que o bailarino pede na tela.

Variedade que também não fica de fora de *Just Dance 2*, já que são 44 músicas diferentes e três novos modos: Party, em que a música toca para sempre, Dance It Off, no qual você cria seu próprio grupo de dança, e Sweat it Off, um modo de treino com conceitos de fitness aplicados (confira o nosso review na página 58).

Se você tem algum receio com games de dança, medo de parecer ridículo jogando ou coisas do tipo, saiba que são poucos os games que conseguem promover uma interação tão grande entre os jogadores. E com Just Dance esse patamar foi elevado a um nível muito acima do que se esperava. Independente de julgamentos quanto a sua qualidade técnica, *Just Dance* diverte muito, principalmente com um grupo de amigos reunidos. Garantia de muitas risadas e dores no corpo depois de algumas horas.

A OPINIÃO DE QUEM JOGA


NO GOSTO de todas as idades!

Grande parte do sucesso dos jogos de dança no Wii vem da identificação que boa parte dos jogadores do console possui com games mais simples e casuais. Esse é o caso do professor Leonardo Gomes, 23 anos. Dono de um Wii desde 2009, ele adquiriu o console para poder jogar os clássicos da Big N. Jogador inveterado de games de dança desde os primeiros *Dance Dance Revolution*, Leonardo acabou por acaso conhecendo *We Cheer*, o primeiro game do tipo que jogou no Wii. "Achei tão legal e diferente que quis experimentar e viciei." Hoje, além da série da Namco Bandai, o jogador ainda se arrisca nos passos de *Just Dance*. "Eu sempre gostei muito de dançar, desde pequeno. Além disso, sempre fui gamer. Então, unir as duas coisas foi perfeito para mim."

O mais interessante dessa história toda é a capacidade que esse tipo de game tem de promover um momento de diversão para toda a família. "Sempre que os amigos vêm aqui pra casa, a gente joga *Just Dance*. Mas é mais comum com a família mesmo, principalmente porque meu sobrinho ama e coloca todo mundo para dançar com ele."

Já o estudante José Fuliaro Neto, de 16 anos, teve no Wii sua primeira experiência com games de dança logo com o sucesso *Just Dance*. "A primeira vez sempre é difícil , mas depois de pouco tempo de jogo comecei a me empolgar e já cheguei a jogar mais de quatro horas seguidas", conta o jogador, que não perde a oportunidade de dançar ao som de *Hot 'n Cold* da Katy Perry, sua música favorita. "Realmente eu achei estranho ficar dançando no meio da sala, mas depois de um tempo você se empolga e se diverte. Isso acontece também com minha família, todos jogam: meus pais, tias e primos."

A analista de mídias sociais Milena Wiek, de 25 anos, também é uma viciada em *Just Dance*. Dona de um Wii desde a época do lançamento, ela não é uma novata no gênero: Milena já dançava ao som de *Dance Dance Revolution* em outros consoles. "Para quem gosta de música e dança, esses jogos trazem muita diversão. Acho que é uma ótima opção quando está rolando uma festa em casa e todos estão se divertindo juntos. Gosto desses jogos porque não preciso ter vergonha, estão todos no mesmo modo quando se está jogando." Para ela, o gênero exemplifica um papel importante que os games estão cada vez mais representando: a interatividade.

A VEZ DO REI DO POP

Além do recém-lançado *Just Dance 2*, o Wii recebe agora em novembro uma das maiores apostas da Ubisoft para esse final de ano: *Michael Jackson: The Experience*. Sim, esse é o primeiro game a ter MJ como protagonista desde o clássico Moonwalker, lançado na década de 90 para o Mega Drive.



TENTE fazer isso em casa!

No Wii

The Experience pega emprestado muito do que deu certo no universo de *Just Dance*, oferecendo uma roupagem nova e unindo as canções mais clássicas do Rei do Pop. O resultado é um daqueles games indispensáveis para os fãs do cantor.

No game, os jogadores terão à disposição uma lista completa de mais de vinte músicas, algumas entre os maiores clássicos de todos os tempos. A ideia é que os jogadores possam repetir boa parte das coreografias mais famosas de Michael Jackson, notoriamente conhecido como um dos cantores que mais inovaram em seus passos de dança. A jogabilidade é bem simples: cabe ao jogador imitar os movimentos que MJ realiza na tela, exatamente no momento em que eles são mostrados. Para isso, ícones indicam os movimentos com o Wii Remote que o jogador deve realizar. Há vários níveis de dificuldade e modos de jogo prontos pra agradar a todo mundo, principalmente os fãs mais fervorosos do ícone pop. Para adotar um esquema mais simples e funcional, a Ubisoft decidiu não realizar o uso de botões durante as performances, deixando o jogador mais livre para soltar o corpo e realmente dançar em frente à tela da TV. Além do modo principal, chamado Dance, estão confirmados o Dance School para jogadores iniciantes e um modo Carreira, no qual será possível acompanhar cronologicamente os sucessos de MJ.

Interessante é perceber que os criadores tiveram todo um cuidado para criar o clima ideal para cada performance. Embora o visual de *The Experience* seja simples, alguns níveis receberam um tratamento todo especial. Até agora foram revelados o The Billie Jean Set, completamente decorado com folhas e calçadas com luzes fluorescentes, e o Working Day and Night Set, que traz vários elementos e ícones da era Disco.



No DS

Se no Wii a inspiração é *Just Dance*, no DS toda a inspiração para *Michael Jackson The Experience* vem da série *Ouendan*, conhecida como *Elite Beat Agents* no ocidente. E na nossa opinião, a Ubisoft não poderia ter tomado decisão mais acertada. Para quem não conhece, o esquema é bem simples: ícones aparecem na tela de toque e o jogador precisa tocar ou até mesmo arrastar a Stylus no momento certo. A fórmula é tão intuitiva quanto desafiadora e, se bem utilizada, pode render um dos grandes games de ritmo lançados para o portátil. NW

Lista de músicas confirmadas na versão Wii

- *Beat It*
- *Billie Jean*
- *Black Or White*
- *Blood On The Dance Floor*
- *Dangerous*
- *Dirty Diana*
- *Don't Stop 'Till You Get Enough*
- *Earth Song*
- *The Girl Is Mine*
- *Heal The World*
- *Human Nature*
- *I Just Can't Stop Loving You*
- *Man In The Mirror*
- *Off The Wall*
- *Rock With You*
- *She's Out Of My Life*
- *Smooth Criminal*
- *Thriller*
- *Wanna Be Startin' Somethin'*
- *The Way You Make Me Feel*
- *Who Is It*
- *Workin' Day And Night*
- *You Are Not Alone*
- *You Rock My World*

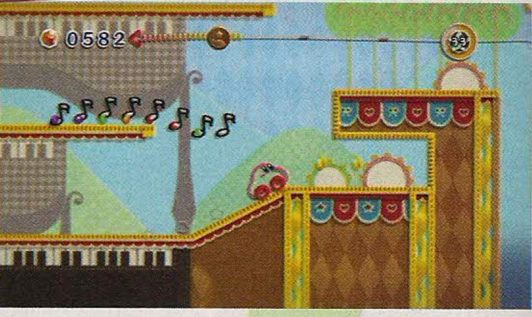


Wii





VOCÊ VAI se surpreender com a criatividade e o estilo de cada fase!



KIRBY'S EPIC YARN

EPICAMENTE DIVERTIDO!

A BOLA ROSA KIRBY É UM PERSONAGEM relativamente conhecido do elenco da Nintendo, mas sempre foi um dos mascotes do segundo escalão, aspirando ao estrelato mas nunca realmente chegando no nível dos seus colegas mais famosos. Talvez isso seja motivado pelo apelo infantil dos jogos, claramente voltados para uma audiência mais jovem mas, com *Epic Yarn*, a Nintendo finalmente criou um jogo brilhante, original e ao mesmo tempo familiar e que consegue ser interessante para os mais diversos tipos de jogadores.

ESTILO DE ARTE LINEAR

Existem duas coisas que os jogadores irão notar logo de cara em *Epic Yarn*. A primeira é que este é o primeiro jogo de plataforma 2D da série no qual Kirby não tem a sua habilidade característica de engolir os inimigos e copiar as suas habilidades. A razão disso é explicada logo no começo, quando um narrador conta a história como se estivesse lendo um livro de contos para uma criança: o perverso Yin-Yarn, após dominar o reino de Patch Land, planeja invadir Dream Land, lar de Kirby. Enfurecido por Kirby ter devorado o seu tomate mágico, ele envia a bola rosa para dentro da sua meia mágica, e Kirby é transportado para Patch Land, onde ele percebe que a sua habilidade de sugar os inimigos não funciona pois ele se transformou... em um pedaço de linha.

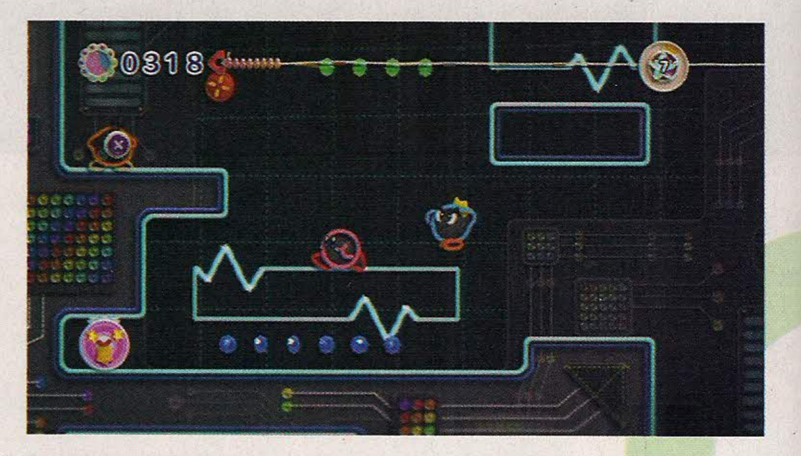
E essa é a segunda coisa que todos irão notar. No reino de Patch Land (e também, mais tarde, em Dream Land), tudo, incluindo seus habitantes e cenários, é construído com linhas de crochê, lã, feltro e outros materiais de artesanato. É um estilo de arte impressionante, e essa mudança visual lembra a reforma cosmética oferecida por *Super Mario World 2: Yoshi's Island*, com os seus charmosos gráficos desenhados em crayon. Mas enquanto a aventura de Yoshi foi apenas uma mudança visual, sem efeito nas mecânicas do jogo,



OURO

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Good-Feel / Hal Laboratories
Gênero: Ação
Jogadores: 1 - 2

Gráfico: 9.5
Som: 8.5
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 9.0
Replay: 8.0
Nota Final:
9.0



Epic Yarn une a sua apresentação gráfica à jogabilidade: inimigos são feitos de linha que Kirby, com o seu novo chicote, pode laçar e enrolar; certas partes do cenário podem ser costuradas para revelar novas passagens; e o próprio Kirby pode se transformar em uma linha para entrar em seções estreitas. E graças a essa natureza, bem, "linear", Kirby ainda tem algumas transformações, tradicionais e novas: aperte para baixo durante o pulo e ele vira um peso para derrotar inimigos e abrir passagens; aperte duas vezes para uma direção e ele vira um carrinho, completo com o som de "beep beep". Power-Ups em certos estágios levam isso mais além e proporcionam transformações que mudam completamente o estilo de jogo, entre eles um tanque, um disco voador, um golfinho e até uma nave espacial, o que proporciona seções de jogo no estilo Shoot'em Up, tanto horizontal quanto vertical.

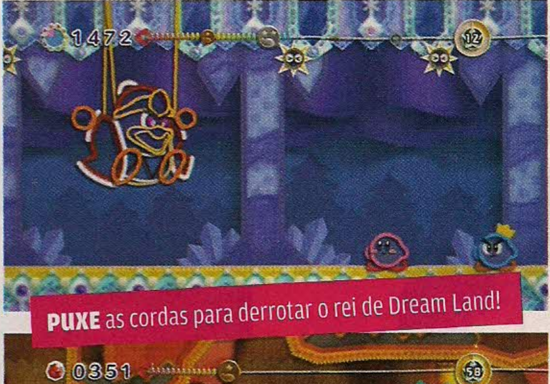
É difícil não se maravilhar com as situações que os desenvolvedores conseguiram colocar em todos os estágios do jogo. Cada fase transborda criatividade, tanto no estilo de arte quanto na interação com o material de artesanato, e em cada um dos sete mundos temáticos não existem dois estágios parecidos. Em um dado momento você está surfando em uma ilha tropical, em outro está deslizando de trenó na neve e em seguida decorando árvores de natal. Um dos estágios favoritos é Melody Town: ao se pular em teclas de piano, címbalos e cordas de harpas, notas musicais se transformam em gemas, combinando perfeitamente com a trilha sonora, que é na maioria composta de tons de piano e flauta.

DIFERENTES ATRATIVOS

As entradas da série Kirby no gênero de plataforma sempre foram jogos fáceis. Apesar de ser possível morrer, era difícil isso acontecer mesmo durante os estágios finais dos jogos, mas *Epic Yarn* leva essa característica ao extremo. É impossível falhar, pois ao ser atacado por um inimigo ou cair em um abismo, o máximo que acontece é você perder as gemas coletadas durante o estágio, e mesmo se você não tiver nenhuma gema, absolutamente nada acontece. Obviamente, o jogo é assim por ser voltado a jogadores mais jovens, mas é atraente também para jogadores mais experientes porque *Epic Yarn* é um jogo no qual a maior parte da diversão não está necessariamente em terminar, mas sim na exploração: aqui, o que importa é a jornada, não o destino. O design brilhante é estímulo suficiente para apreciar o game, mas para os que querem um desafio a mais existem três tesouros escondidos em cada estágio, que progressivamente requerem uma boa dose de habilidade, e se você se dispor a terminar os estágios com um score perfeito de gemas coletadas, o jogo fica surpreendentemente difícil: o desafio está no jogo, você só não tem a obrigação.

Não posso deixar de notar o quanto *Epic Yarn* é atrativo para uma audiência mais nova, pois, para crianças este é um jogo absolutamente sublime, garantia de sorrisos e olhos brilhando. Mas não se engane com o seu apelo infantil: pessoalmente, como um adulto, eu pude apreciar o estilo de arte brilhantemente original do jogo e a sua perfeita química com o design dos estágios e personagens. *Epic Yarn* é um jogo raro, que tem atrativos suficientes para uma ampla parcela de jogadores, velhos ou jovens, e, que além de ser o melhor título da série, finalmente eleva Kirby ao estrelato, pois é sem dúvida um dos melhores jogos de plataforma do ano!

– Edson Kimura



PUXE as cordas para derrotar o rei de Dream Land!





Wii





JUST DANCE 2

ARRUME UM PARCEIRO E ARREBENTE NAS PISTAS DE DANÇA!

QUANDO JUST DANCE CHEGOU ÀS PRATELEIRAS ano passado, ninguém sabia muito o que esperar. A crítica mundial detestou mas o público adorou: foram mais de quatro milhões de cópias vendidas! Diante desta resposta positiva, uma sequência era inevitável, e ela finalmente chegou às nossas mãos – para a infelicidade dos moradores do apartamento de baixo.

Para quem não jogou a primeira versão, saiba que em *JD2* não é necessário apertar nenhum botão ou pisar em uma avalanche de setas. Basta copiar direitinho os movimentos dos dançarinos virtuais que você já estará arrasando no game – e quem sabe você não aprende as coreografias para usar nas baladas e conquistar as gatinhas (ou gatinhos)?

Se você é daqueles que até curtiu o original, mas ainda espera que a série se encaixe nos moldes tradicionais, pode tirar o cavalinho da chuva, pois esta não é e nunca será a proposta de *JD*. Como o próprio nome diz, temos só que dançar, nada de ficar destravando músicas ou ficar horas em um modo Carreira. Isso pode parecer ruim, mas a real graça de *JD2* está mesmo em se divertir acompanhado. Portanto, não se acanhe e chame seus vizinhos, amigos e até sua família para balançar o esqueleto contigo. Tenho certeza que todos irão entrar na dança.

NÃO PULE O AQUECIMENTO!

Antes de começar a jogar, é bom dar uma passada no Warm Up para dar aquela aquecida esperta. Pode parecer bobo, mas é sempre importante aquecer o corpo antes de fazer qualquer tipo de exercício. E *JD2* é um baita exercício, sim. Ainda mais se você for jogar no novo modo, o Just Sweat, que tem programas diferentes para quem quer dar uma emagrecida dançando, mostrando gráficos e estatísticas sobre seu desempenho.

O visual também foi melhorado, com dançarinos virtuais mais coloridos e cenários mais interessantes, ambos variando de acordo com a música. Agora, uma das mãos dos personagens está destacada com outra cor, justamente para ninguém se perder nas coreografias e saber exatamente em qual delas está segurando o Wii Remote.

Como esperado, a trilha sonora também não decepciona e traz músicas de diferentes estilos e épocas, de Elvis Presley à Ke$ha, quase todas mundialmente conhecidas. Digo isso porque incluíram algumas canções étnicas muito engraçadas e divertidas, como a indiana *Katti Kalandal* e a africana *Dagoomba*. Infelizmente, algumas músicas ainda não contam com a performance dos artistas originais, o que é uma pena. Para expandir a vida útil do game, agora é possível fazer download de canções extras pelo preço módico de 300 Wii Points.

A melhor novidade, no entanto, foi a inclusão de duetos em algumas músicas. Se dançar a mesma coreografia com a galera já é muito engraçado, imagina só ter passos complementares com um parceiro(a) de dança? Só cuidado para não trombar com o outro jogador! Mas, francamente, isso não tem problema: o importante em *Just Dance 2* não é marcar pontos, ganhar ou dançar perfeitamente, mas sim rir, se divertir e manter sempre aquele sorrisão no rosto.

– Bruno Lazzarini

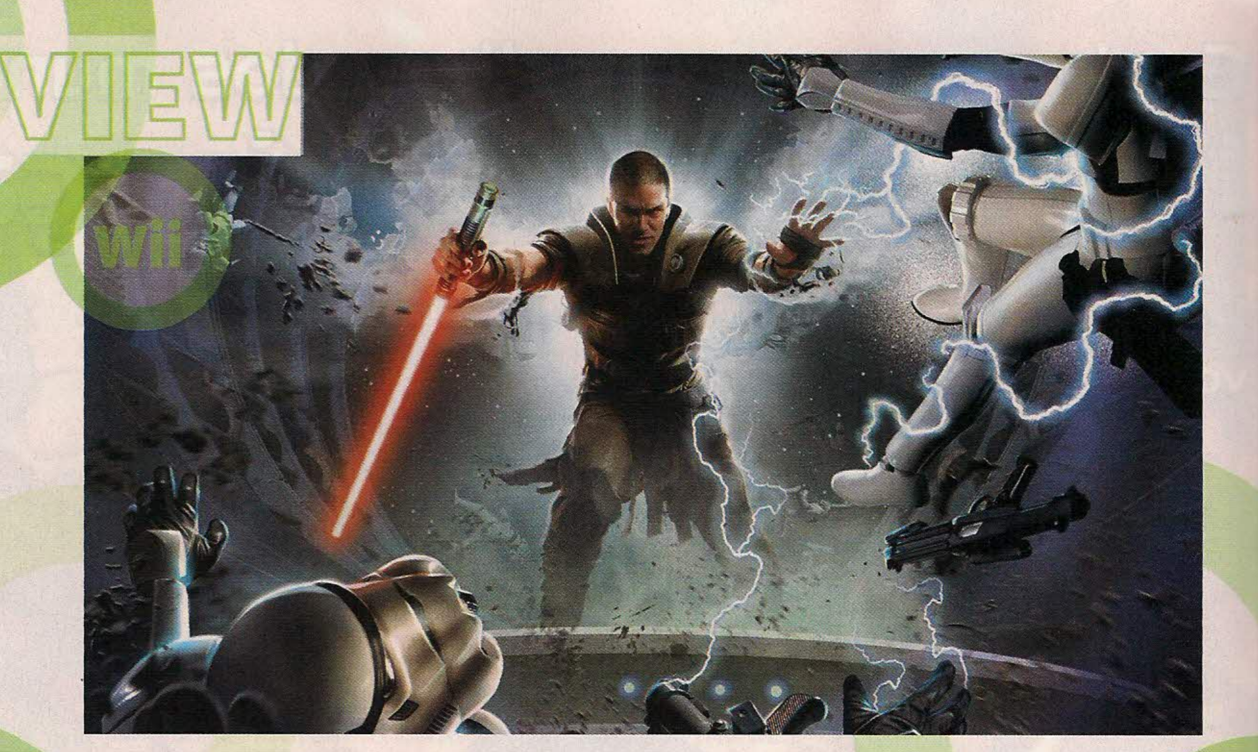


PRATA

Plataforma: Wii
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Ubisoft
Gênero: Musical
Jogadores: até 8 jogadores

Gráfico: 9.0
Som: 9.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 9.0
Replay: 8.0
Nota Final:

8.5



Wii

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II

INFELIZMENTE, NÃO MUITO PODEROSA A FORÇA NESTE JOGO É

SE VOCÊ É FÃ DO UNIVERSO STAR WARS, é bem provável que estivesse esperando com certa ansiedade o lançamento deste game. Afinal, se o original lançado em 2008 não era o que poderíamos chamar de um grande game, ele no mínimo serviu pra mostrar que jogos baseados na franquia criada por George Lucas ainda tinham muita lenha pra queimar. Ainda mais se incluirmos no pacote o uso criativo dos controles por movimento do Wii.

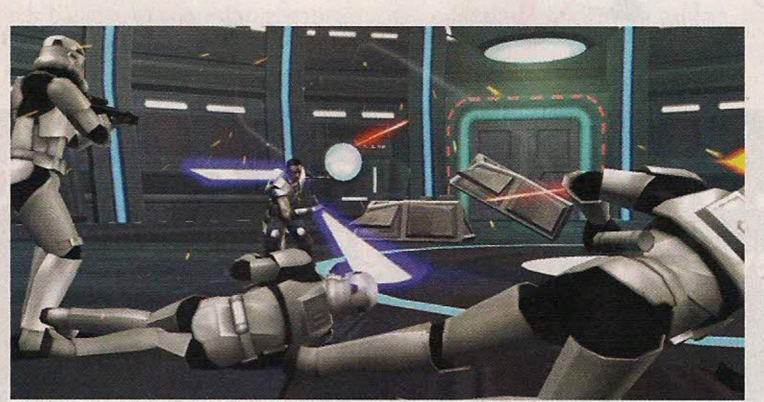
E de fato, os controles são a primeira coisa que chamam a atenção nesta sequência. Apesar de ainda não ser dessa vez que poderemos sair sacudindo o Wii Remote como se estivéssemos empunhando um sabre de luz de verdade, as mudanças feitas em relação ao game original vieram a calhar e ajudam a deixar a jogabilidade mais fluída. Principalmente no que diz respeito ao uso das habilidades ligadas à Força. O conceito é simples: o Nunchuk serve para ativá-las e o Wii Remote para selecionar e deslocar objetos pelo cenário, acionar alavancas ou jogar inimigos pelos ares. Claro que a coisa não fica restrita a isso, mas esses são os comandos que você mais usará, e, portanto, os que exigirão maior domínio durante as cerca de cinco horas de duração da jornada.

Quer dizer, na verdade o que você mais fará durante o jogo será desmembrar Stormtroopers, usando os diversos combos com os dois sabres de luz de Starkiller. E apesar de isso ser feito de forma competente, não espere nada muito complexo. Em outras palavras, a fórmula básica de Hack'n Slash é o que faz as engrenagens do game funcionarem, mas são os diferentes usos da Força que se asseguram de deixar tudo devidamente lubrificado para que o jogo não emperre.



Plataforma: Wii
Produção: LucasArts
Desenvolvimento: LucasArts
Gênero: Ação
Jogadores: 1 - 4

Gráfico: 6.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 5.0
Replay: 4.0
Nota Final: 6.5







CONTROLAR dois sabres de luz ainda é uma ideia interessante

E acredite: você vai querer acabar com os inimigos das mais variadas formas possíveis. Até porque, essa será a melhor maneira de não se cansar da repetição imposta pelas batalhas. Se o uso da Força foi muito bem implementado na hora de lidar com obstáculos pelo caminho de Starkiller, o mesmo não pode ser dito com relação aos embates. É possível – e às vezes mais cômodo – matar a grande maioria dos inimigos usando apenas os sabres de luz, além de a variedade deles ser pequena e não muito original. Algo que somado ao level design pouco inspirado, física quase inexistente e história que não faz jus à vista no game original, acaba contribuindo para uma curva descendente de diversão: o começo é empolgante, no entanto, o game falha em manter o jogador interessado nas horas a seguir. E isso só não se traduz em mais frustração por ele chegar ao desfecho antes de dar chance de ser deixado de lado.

Mesmo com uma campanha single player relativamente curta, *SW:TFU2* ainda consegue manter uma sobrevida graças ao modo multiplayer. Durante o desenvolvimento do game, ele foi apresentado como uma mistura de *Star Wars* e *Super Smash Bros*. E essa é mesmo a melhor definição. Até quatro jogadores podem escolher personagens conhecidos do universo de *Guerra nas Estrelas* e se digladiar nas diferentes arenas para ver quem é o Jedi, Sith ou Mercenário mais poderoso da galáxia. O problema é que aparentemente não houve o mesmo esmero para a correção dos incontáveis bugs do game original neste modo como houve na campanha para um jogador. A detecção de colisão muitas vezes deixará o jogador comemorando uma vitória como um jogador de futebol que teve seu gol anulado: ele verá seu sabre de luz atravessar o adversário e não causar dano algum, por exemplo. Ainda assim, para aqueles que só querem curtir uma jogatina descompromissada e sem muita competitividade, o modo multiplayer consegue entreter e ser uma boa oportunidade para travar batalhas de sabre de luz com os amigos.

No final do dia, fica claro que não foi dessa vez que recebemos um game capaz de proporcionar batalhas tão épicas quanto as vistas nos filmes de *Star Wars*. A maioria dos problemas de performance do original foram corrigidos e a jogabilidade foi melhorada, mas isso ainda não é o bastante para convencer. *SW:TFU2* é um game recheado de contrastes entre coisas que funcionam muito bem e coisas que devem ser urgentemente consertadas e aperfeiçoadas.

Agora resta torcer para que uma possível continuação da franquia deixe de ser apenas "potencialmente boa" e finalmente recompense os fãs que há muito esperam por um jogo que consiga captar a essência das melhores lutas de Darth Vader, Luke Skywalker e companhia. Até lá, que a Força esteja conosco.

– Acauã Barreto





A GALERA aqui nem se comoveu em impedir a enterrada do adversário

NBA JAM

ENTERRADAS MIRABOLANTES E MUITA DIVERSÃO EM UM DOS MELHORES JOGOS DO ANO PARA O Wii



PRATA

Plataforma: Wii
Produção: EA
Desenvolvimento: EA Canada
Gênero: Esporte
Jogadores: 1 - 4

Gráfico: 9.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 7.5
Diversão: 10.0
Replay: 8.0
Nota Final:
8.5

DEPOIS DE MUITOS ANOS, finalmente a franquia *NBA Jam* recebeu uma continuação ao nível dos episódios originais homônimos. Todas as nossas expectativas sobre esse lançamento foram cumpridas, e com certeza é um dos jogos mais divertidos do Wii.

Pode parecer um pouco estranho começar essa análise com a conclusão que tivemos sobre o título, mas *NBA Jam* possui um elemento místico que há muito tempo eu não via em um jogo para Wii. Eu joguei muito *NBA Jam* no Super Nintendo. Nunca entendi nada de basquete (tudo que por acaso aprendi, aliás, foi no jogo), mas adorava fazer as enterradas mirabolantes e não precisar me preocupar com faltas ou enrolações. E é exatamente esse sentimento que a nova edição traz: diversão instantânea.

As disputas entre duplas das grandes estrelas da liga americana de basquete acontecem numa frequência de quadros por segundo estável, o que garante uma fluidez impressionante. Fazer toques, arremessos e enterradas é satisfatório, e desde os jogadores antigos até os iniciantes vão entender bem rápido como as coisas funcionam.

Utilizar o Wii Remote e o Nunchuck para jogar é uma boa combinação. Principalmente na hora de enterrar, quando você precisa fazer um movimento para cima e depois para baixo com o controle principal do Wii. Por várias vezes me peguei fazendo muito mais força do que deveria na hora de "enterrar" a bola e gritando "booom" junto com o simpático narrador e suas famosas frases.

Mas tudo não seria tão brilhante se não fossem as diversas novidades implementadas. Afinal de contas, se fosse para ser exatamente o mesmo jogo de 15 anos atrás, não faria sentido comprar novamente, certo? Para nossa sorte, a EA adicionou várias modalidades que renovam a experiência e nos fazem pensar: "mas isso não tinha mesmo na versão original?", de tão bem que se encaixaram no jogo.



A principal delas é o Remix Tour, uma nova forma de jogar *NBA Jam*, na qual existem diversos desafios, que mudam de acordo com os adversários. Existem disputas para ver quem quebra a tabela de vidro primeiro (usando e abusando de enterradas), partidas de 21 (famoso modo no qual três jogadores jogam em apenas uma cesta), partidas com itens especiais (que aumentam a velocidade, força e oferecem várias vantagens) e disputas contra chefes.

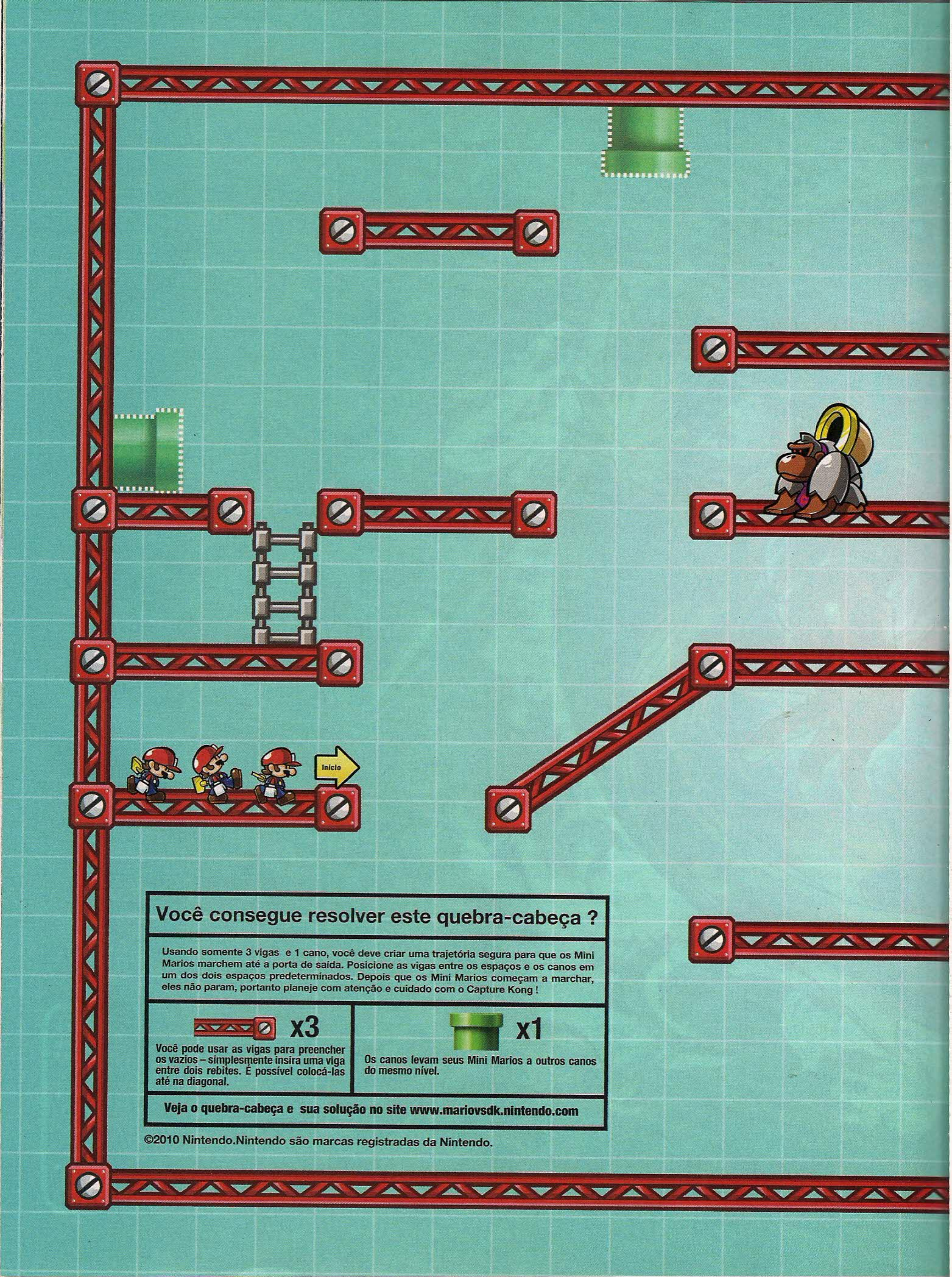
Nos modos nos quais se joga apenas com uma cesta, a câmera deixa a visão horizontal tradicional e fica na vertical, renovando ainda mais a experiência. Jogar partidas de um contra um nos estágios de chefe é desafiante e divertido. Ainda mais quando isso se faz com amigos.

Com visuais renovados, mas sem perder a essência e charme da versão original, *NBA Jam* também é sucesso na parte técnica. Se você jogou o original, essa versão é praticamente indispensável. Se você nunca havia escutado falar, faça o seguinte: releia o primeiro parágrafo e depois nos diga o que achou do jogo.

– Lucas Patricio


Nintendo®
World





Início
Você consegue resolver este quebra-cabeça ?
Usando somente 3 vigas e 1 cano, você deve criar uma trajetória segura para que os Mini Marios marchem até a porta de saída. Posicione as vigas entre os espaços e os canos em um dos dois espaços predeterminados. Depois que os Mini Marios começam a marchar, eles não param, portanto planeje com atenção e cuidado com o Capture Kong !
x3
Você pode usar as vigas para preencher os vazios – simplesmente insira uma viga entre dois rebites. É possível colocá-las até na diagonal.
x1
Os canos levam seus Mini Marios a outros canos do mesmo nível.
Veja o quebra-cabeça e sua solução no site www.mariovsdk.nintendo.com
©2010 Nintendo.Nintendo são marcas registradas da Nintendo.

FAZENDO 3D NO PAPEL

ALUNOS DA SAGA APRENDEM A FAZER MODELOS EM TRÊS DIMENSÕES UTILIZANDO PAPERCRAFTS

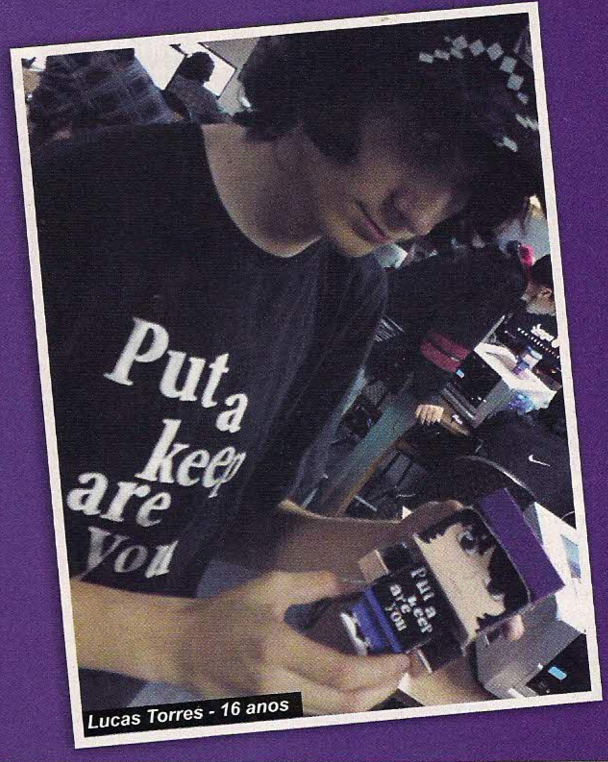
Com certeza você já deve ter escutado falar em papercraft ou cubecraft, certo? A arte de criar personagens ou objetos por meio de dobraduras de papel fica cada dia mais famosa. Mas será que já passou pela sua cabeça que isso pode ser parte de um exercício para aprender computação gráfica?

Pois é, os alunos da SAGA aprendem durante um dos módulos do curso Start a fazer modelos de papercrafts utilizando a ferramenta Illustrator. O professor reúne todos e passa o desafio: quem consegue criar o personagem mais criativo e conseguir torná-lo uma dobradura real?

As imagens que você acompanha nestas páginas mostram alguns dos trabalhos realizados pelos alunos da unidade Tatuapé, em São Paulo. Sob a supervisão do professor Daniel Moura, os alunos se empolgaram e continuaram a fazer os moldes mesmo depois da atividade acabar.

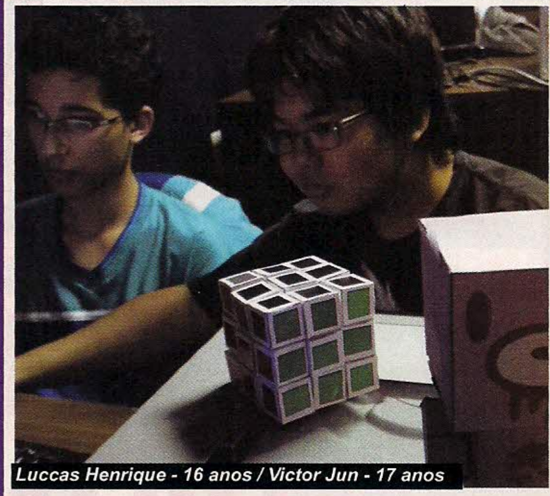
"As maquetes ou modelos de papel são usadas por algumas faculdades de design como forma de tornar real os modelos 3D gerados no computador, de expressar ideias de novos produtos, projetos e conceitos a clientes. O cubecraft se tornou uma maneira interessante do aluno despertar o interesse pelo assunto", disse o professor.

Na SAGA é assim: os trabalhos são criativos e as aulas muito mais que maçantes sessões na frente do computador. A arte e os conceitos desenvolvidos em classe são os principais diferenciais da escola. O que você está esperando para conhecer uma unidade perto de você e fazer parte dessa SAGA?



Lucas Torres - 16 anos


Papel Craft

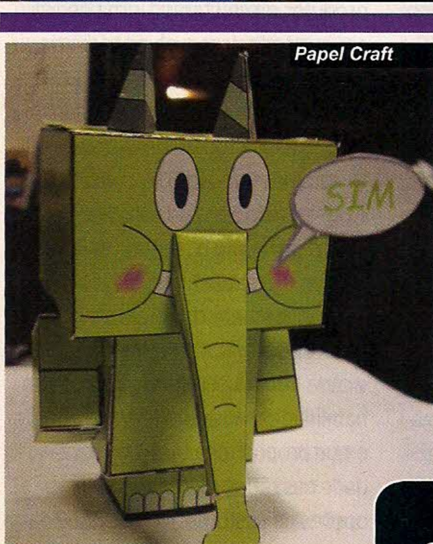

Luccas Henrique - 16 anos / Victor Jun - 17 anos


Alunos Saga Tatuapé


Pedro Chiarelli - 18 anos / Marina Presser - 17 anos

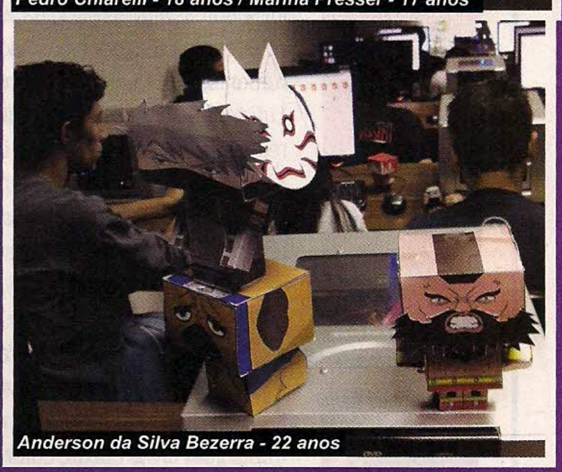


Papel Craft



Papel Craft

Papel Craft


Anderson da Silva Bezerra - 22 anos

"A Arte e os conceitos desenvolvidos em classe são os principais diferenciais da Saga. Venha nos fazer uma visita"

REVIEW

DS





NOSTALGIA e romance no seu DS

LUFIA: CURSE OF THE SINISTRALS
RPG LOVE STORY



PRATA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Natsume
Desenvolvimento: Square Enix / Neverland
Gênero: RPG
Jogadores: 1

Gráfico: 8.0
Som: 9.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 7.5
Replay: 8.0
Nota Final:
7.5





A FRANQUIA LUFIA NÃO É TÃO FAMOSA quanto *Dragon Quest* ou *Final Fantasy* e pode não ter o mesmo status cult e a adoração fanática de *Earthbound*, mas qualquer um que tenha experimentado a série na época tem lembranças de um RPG com uma trilha sonora de primeira, quebra-cabeças criativos e, principalmente, uma história de amor inocente, com reviravoltas de fato inesperadas e finais genuinamente comoventes. E agora, após anos de rumores, finalmente temos um novo *Lufia*, *Curse of the Sinistrals*, uma reimaginação de *Lufia 2: Rise of The Sinistrals*. O novo *Lufia* retém muitos dos elementos que fizeram o original um clássico, mas infelizmente tropeça um pouco no caminho.

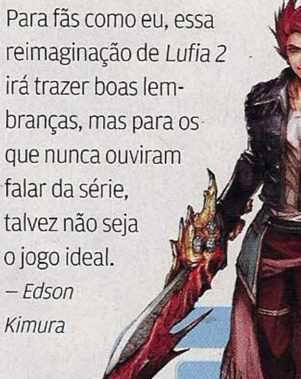
Lufia conta a história de Maxim, um caçador de monstros, que durante uma exploração com o professor Lexis Shaia se envolve em um confronto com um grupo de quatro semideuses chamados Sinistrals. Durante a sua aventura ele encontra outros companheiros, como sua amiga de infância Tia, o brutamontes Guy, a guerreira Selan, o auto-proclamado "homem mais forte do mundo" Dekar e o elfo Artea. Apesar do jogo correr com a sua narrativa, o diálogo reflete bem o clima do jogo original, e consegue em partes ser engraçado ou mesmo comovente. Fãs do jogo original irão notar que há uma certa liberdade com o design dos personagens e na resolução de certos elementos da história. Certas coisas são detalhes, tais como o fato de Tia ter um design completamente diferente e ser um membro permanente do seu grupo, e do professor Lexis não ser um personagem jogável, mas no geral a história é a mesma, com algumas diferenças cruciais no final. Mais importante, o jogo estabelece certos pontos que explicam melhor as ligações com o primeiro *Lufia* (que, cronologicamente, acontece 100 anos depois de *Lufia 2*). Mas o detalhe que os fãs veteranos irão mais perceber é a mudança na jogabilidade.

OITO OU OITENTA

Os primeiros *Lufia* no SNES foram produtos do seu tempo, uma época em que todo desenvolvedor queria lançar um RPG. *Lufia* era um RPG tradicional com a interface de *Final Fantasy* e o combate de *Dragon Quest*, mas *Curse of The Sinistrals* é um jogo de ação no estilo de *Ys*, particularmente o recente *Ys Seven*, que inclusive tem a mesma mecânica de combate com personagens intercambiáveis. O combate é rápido e cada um dos seis personagens tem habilidades radicalmente diferentes, o que proporciona uma boa variedade nas táticas. Existem diversas opções de customização de habilidades, equipamentos e um sistema de gerenciamento de status original, o Mystic Stone Board, no qual você coloca pedras em um tabuleiro marcado com upgrades.

O PESO DA NOSTALGIA

No final, *Curse of the Sinistrals* perde muitas oportunidades na sua execução. O combate é variado, mas a ocasional lentidão e a pobre inteligência artificial dos inimigos não dá oportunidades para o jogador explorar todas as suas possibilidades. Por mais que eu tenha gostado de *Curse of the Sinistrals*, estou ciente de que a minha apreciação do jogo é motivada pela nostalgia. O jogo retém as coisas que o fizeram memorável em primeiro lugar, a excelente música e a comovente história, mas nos aspectos técnicos e de jogabilidade infelizmente ele tem seus problemas. Para fãs como eu, essa reimaginação de *Lufia 2* irá trazer boas lembranças, mas para os que nunca ouviram falar da série, talvez não seja o jogo ideal.
– Edson Kimura







PINTE E DESENHE com a Stylus!



ART ACADEMY

PARA AJUDAR OS ASPIRANTES A ARTISTA A DAREM OS PRIMEIROS PASSOS

SE VOCÊ NÃO TEM NENHUMA NOÇÃO DE LUZ E SOMBRA, mistura de cores e não faz ideia para que serve aquele monte de lápis e pincéis diferentes, mas ainda assim quer aprender a fazer alguma coisa além de um boneco de palito no papel, esse jogo pode ser uma boa ajuda para começar, ou decidir se vale a pena aprender mais sobre o assunto.

Primeiramente é preciso saber que você aprenderá apenas conceitos básicos da pintura tradicional – aquela com lápis e papel ou telas e tintas –, o que em um primeiro momento pode parecer meio estranho, já que estamos falando de um meio digital. Ou seja, nada de comando "voltar" comum em softwares de edição de imagens, separação por camadas e afins. É tudo feito para reproduzir o mais fielmente possível os métodos tradicionais de pintura.

Aqui você será guiado por Vince – uma referência a Vincent Van Gogh, talvez? – através de técnicas que vão desde o rascunho de uma maçã, até a pintura de uma paisagem complexa. Uma coisa interessante a destacar é que quando Vince vai introduzir alguma técnica nova, ele ensina história da arte dizendo qual movimento artístico ou pintor influenciou aquele estilo.

Porém, nem tudo é perfeito: certas dicas que o instrutor oferece fariam os professores de artes se contorcerem. Por exemplo, ao desenhar o contorno de uma maçã, Vince sugere que se façam vários pequenos riscos ao invés de uma única linha. A pressão da Stylus (ou a falta dela) também deixa um pouco a desejar.

Os sons do jogo de modo geral são agradáveis: é possível ouvir passarinhos cantando enquanto se pinta uma flor, e o efeito sonoro dos lápis e pincel também ajuda a criar o clima. Porém, um cachorro latindo enquanto você tenta se concentrar para pintá-lo pode ser algo bem irritante. A trilha sonora, com suas quatro opções de música, é facilmente descrita como repetitiva.

No jogo, é possível fazer 10 "aulas" que servem como lições básicas – e algumas outras mini-aulas, para aplicar os conceitos que você aprendeu – ou simplesmente ir direto para a pintura livre, na qual você pode utilizar as referências que já vem inclusas no jogo, as que você capturar com a câmera no caso do DSi ou DSi XL, ou simplesmente pintar livremente, sem referências. Também é possível compartilhar o demo do jogo via Wi-Fi.

O único problema da pintura livre é que, por ser uma versão de um jogo de DSiWare feito para o DS Lite e Phat, os desenhos que você fizer só poderão ser salvos na galeria e visualizados no próprio DS: não há nenhuma opção de salvar no cartão SD e compartilhar depois, como o *Art Academy: First Semester* ou *Second Semester.* Ao escolher a versão de cartucho ao invés dos de DSiWare você ganha uma caixinha com manuais, algumas mini-aulas, possibilidade de jogar no DS Phat e Lite, mas perde todas as funções de compartilhamento das imagens, o que, convenhamos, é uma bela feature perdida.

– Marina Val



INVADIMOS A HUDSON SOFT!

Fomos ao Japão e visitamos uma das mais tradicionais empresas de games do planeta!

> **Renato Siqueira**





UMA VIAGEM PELA HISTÓRIA DOS GAMES

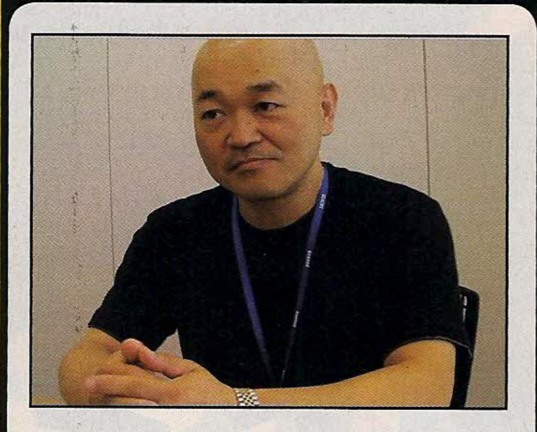
Ter a oportunidade de entrar no prédio da Hudson em Sapporo, que fica em Hokkaido, região norte do Japão, e ter a liberdade de ver, experimentar e xeretar tudo o que quiser não é apenas a realização de um sonho para qualquer jornalista de games, mas também para qualquer gamer e até futuro programador. É por isso que queremos que você embarque nessa viagem conosco. Um passeio merecido pelo passado da indústria de jogos.

A vontade de contar essa história surgiu após uma conversa com Dai Kudo, diretor de marketing da Hudson, que nos revelou algumas curiosidades sobre a empresa. Nessa época, ele estava no Brasil pesquisando o nosso mercado. O papo foi tão interessante que tivemos mesmo que ir até a empresa do outro lado do mundo para ver tudo de perto.

A Hudson Soft foi fundada em maio de 1973 por dois irmãos (Yuji Kudo e Hiroshi Kudo) com o capital de apenas 500 mil ienes, cerca de 11 mil reais, e inicialmente era apenas uma loja de rádio-transmissores e fotografias. O nome da empresa vem da paixão dos irmãos por locomotivas. O Hudson C62, que era a locomotiva mais rápida do Japão em 1954 (bem antes do trem-bala), exercia fascínio nos jovens japoneses da época. Dentro do prédio da empresa em Sapporo é possível ver uma chapa de metal de uma dessas relíquias.

Em 1975, quando os computadores começaram a aparecer, a Hudson, que ainda era uma loja, passou a vender peças e produtos relacionados aos computadores pessoais, que davam seus primeiros passos. A decisão foi um tiro certo já que mais tarde (em 1978), com toda experiência adquirida, a Hudson passou a criar seus pró-

TAKAHASHI MEIJIN - O MESTRE



Toshiyuki Takahashi foi contratado pela Hudson em 1981 como programador e desenvolvedor. Ele ganhou a alcunha de Meijin (mestre) enquanto fazia uma demonstração do game *Star Soldier*, um clássico de tiro espacial lançado em 1986. Ele era o único que conseguia apertar o botão 16 vezes em apenas um segundo, o que o transformou em uma verdadeira celebridade no meio gamer japonês. Já por aqui, Takahashi Meijin é conhecido como Master Higgins, o nome americano de seu personagem no game *Adventure Island* (*Takahashi Meijin no Bouken Jima*), lançado para o NES em 1988.

O FUTURO DA HUDSON ESTÁ NO BRASIL!

Enquanto passeávamos pelos estúdios de produção de jogos da empresa, observando com interesse todos os detalhes, descobrimos a cada entrevista feita que a Hudson pensa muito no mercado brasileiro. "O Brasil tem potencial para se tornar um grande mercado de games. E quando isso acontecer nós queremos estar por lá", revelou Dai Kudo, diretor de marketing da Hudson Entertainment, que já veio três vezes ao Brasil e estuda de perto o nosso mercado.

"Assim que houver a possibilidade, teremos o prazer de traduzir os títulos para a língua portuguesa, pois sabemos que isso permitirá aos jogadores brasileiros aproveitarem muito mais os nossos games," afirmou.

prios jogos para PC.

Ao mesmo tempo em 1981, um jovem que trabalhava em um supermercado em Sapporo (norte do Japão) viu um anúncio no jornal que dizia: "Hudson contrata programadores". Este jovem era Toshyuki Takahashi, que ficou conhecido mais tarde como Takahashi Meijin. Na sede da companhia em Tóquio, foi ele o encarregado de nos contar os detalhes da história da empresa.

A Hudson, que já desenvolvia seus produtos, auxiliou a Sharp na criação de seu primeiro computador, o X1. "Fomos a primeira empresa a usar a tecnologia de fitas cassete para a gravação da memória dos computadores e nós desenvolvemos o OS do X1 em 1981", revela Takahashi.

DE RÁDIO A GAMES!

O sucesso dos jogos eletrônicos explodiu com o desenvolvimento do Famicom (o NES) em 1983. "Este novo aparelho, o Family Computer (o NES no Japão), não tinha teclado e nem monitor e, enquanto os computadores custavam 60 mil ienes, este custava 15 mil. Isso nos chamou atenção", disse Takahashi. Tudo isso se devia às altas encomendas de chips da Nintendo, que diminuíam drasticamente o custo do aparelho. Assim, empresas como Ricoh e Sharp criaram divisões especialmente para atender pedidos de chips vindos da Nintendo. E foi nesta hora que a Hudson surgiu como softhouse da Big N, segundo Takahashi: "a Sharp e a Nintendo eram parceiras. Um dia perguntaram para a Sharp se havia alguém no mercado que poderia produzir games para o Famicom e, por causa de nossa parceria, fomos indicados e nos tornamos a primeira Third Party deles".

A Hudson começou a produzir jogos para o Famicom e tornou-se uma das maiores empresas de software da década de 1980, com games como *Lode Runner, Bomberman, Adventure Island, Tengai Makyo* (*Far West of Eden*), *Star Soldier, Bonk's Adventure* entre muitos outros.

Mas o pioneirismo da Hudson não ficou só aí. Em 1985, foi a primeira a promover um encontro com jogadores do país inteiro. "Era chamado de caravana. Nós viajamos o Japão inteiro! Íamos de um lugar a outro, montávamos barracas e todos podiam jogar nossos games", revela o produtor. "Nestas demonstrações eu era o apresentador. Acho que foi daí que fiquei famoso [risos]", completa. A caravana viajou por mais de 60 pontos espalhados pelo país. Ao mesmo tempo em que isso ajudava a vender mais e mais games, essa também era uma oportunidade de conhecer seus jogadores e pesquisar o mercado.

Quando perguntado sobre o que mais sente falta desta época, Takahashi revela: "Foi um período de muitas possibilidades. Era possível experimentar diversos caminhos já que fomos pioneiros. Hoje em dia tudo é pesquisado detalhadamente e há uma preocupação para minimizar erros".

Em dezembro de 2000, a Hudson entrou na bolsa de valores e, em 2001, teve 53% de sua empresa comprada pela Konami. As duas passaram a trabalhar juntas e são consideradas irmãs. A Hudson comprou o prédio de desenvolvimento da Konami em Sapporo e criou o Hudson Studio, onde atualmente são desenvolvidos e testados boa parte dos games da empresa lançados para diversas plataformas. NW

POR DENTRO DO HUDSON STUDIO!









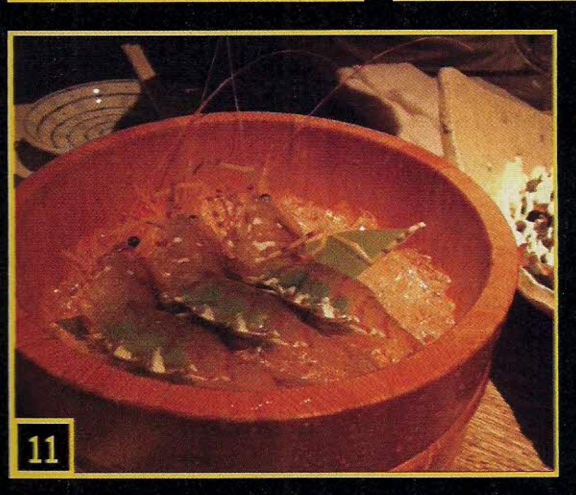












1. Porta de entrada do estúdio.

2. O prédio fica no meio de um bairro tranquilo de Sapporo, com muitas casas em volta.

3. Logo na recepção há uma parte da frente de uma locomotiva Hudson.

4. Nas paredes existem vários anúncios dos games da Hudson. Olha que garota feliz com *Tetris Party*!

5. Essa placa com o código C 62 3 é a original de uma locomotiva a vapor Hudson, construída em 1948.

6. O diretor de marketing da Hudson, Dai Kudo, abre a porta da sala de desenvolvimento para a equipe da **NW**!

7. Sala de desenvolvimento: é aqui que os produtores elaboram todos os jogos da empresa.

8. Em outro prédio pequeno à frente do estúdio existe uma sala de testes. É nela que estudantes fazem estágio procurando bugs (falhas) nos games da casa.

9. Um jovem testa um dos jogos a procura de erros. Repare na micro-câmera gravando o que ele está fazendo.

10. Aqui se testam games nos celulares.

11. Para terminar a visita fomos convidados a comer camarões vivos em um restaurante. Sapporo é uma região onde os frutos-do-mar são deliciosos.

SUCESSOS DO PRESENTE



SHINICHI Kasahara, Osamu Tsuchihashi e Kenichiro Nakaoka



LOST IN SHADOW

Original e desafiante

Um garoto teve o seu corpo roubado por um misterioso mago. Agora apenas como uma sombra, ele precisa escalar uma torre imensa e enfrentar vários desafios na esperança de recuperar seu corpo.

Por mais incrível que pareça, a primeira ideia para este jogo veio da luz durante o pôr-do-sol. Quando o céu fica ligeiramente alaranjado, o ângulo dos feixes de luz criam sombras interessantes nos objetos. Esta imagem é uma lembrança forte na mente dos produtores quando se divertiam nos finais de tarde durante as férias de verão. "Pensamos que seria muito interessante fazer algo com esta ideia", revela o diretor Osamu Tsuchihashi. "Não havia aquele conceito de lado negro (maldade) e lado bom (luz) quando pensamos no projeto", completa.

Antes de iniciar o projeto de *Lost In Shadow*, os produtores trabalhavam em um game chamado *Kororinpa: Marble Mania*, que usava conceitos em 3D para mover uma bola através do cenário. "Usamos o mesmo programa de *Kororinpa* para criarmos o posicionamento das sombras e da luz. Tivemos que vencer várias dificuldades para obter um resultado satisfatório", disse o produtor Shinichi Kasahara. "Demorávamos uma semana para criar apenas um nível do jogo", continua Tsuchihashi. "E, se precisávamos ajustar alguma coisa em um dos níveis, tínhamos que fazer isso em todos eles. E eu passava o dia e às vezes a madrugada inteira arrumando tudo", termina. "Sim, só parava quando alguém pedia a ele para descansar", revela Kasahara. Com todo esse empenho, os críticos já contam com *Lost in Shadow* para a lista de games do ano pela mistura de desafio e originalidade.

E OS SUCESSOS DO PASSADO!



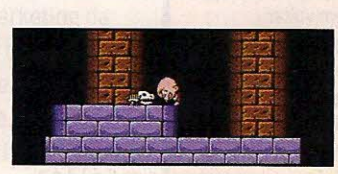
• Bomberman (1983)



• *Adventure Island* (1986)



• *Tengai Makyo* (*Far West of Eden*) (1989)



• *Bonk's Adventure* (1990)



O PRODUTOR Daisuke Yokoo mostra sua mesa

DECA SPORTS

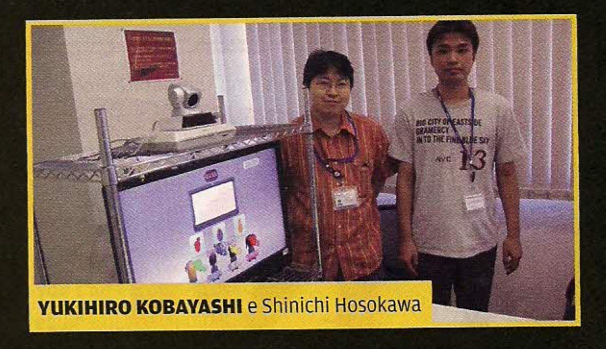
Sucesso entre os casuais

Esta série de games casuais da Hudson engloba esportes tão diferentes que alguns até parecem não existir. Por exemplo, no novíssimo *Deca Sports 3* o jogador pode participar de uma competição de cortar lenha. Apesar de esquisito, este torneio é realizado em países como o Canadá, Áustria e Nova Zelândia.

Na hora de escolher os jogos, o produtor Daisuke Yokoo explica: "Olhamos uma imensa lista de esportes e procuramos aqueles que seriam divertidos e que poderiam ser jogados com o Wii Remote. Os que chamam mais atenção são os diferentes, aqueles que o jogador vê na TV e pensa: 'Esse jogo eu já ouvi falar, mas nunca tive a chance de experimentar'", completa o produtor.

O game foi considerado um dos melhores para crianças nos EUA e já vendeu mais de quatro milhões em todo mundo. O segredo do sucesso é simples: "Com *Deca Sports* procuramos games que possuam uma mecânica simples e divertida para que adultos e crianças tenham a chance de se divertirem juntos", revela Daisuke Yokoo. Em 2011, *Deca Sports* ganhará a sua primeira versão para o 3DS e terá uma sequência de novos jogos usando a tecnologia tridimensional da Nintendo.





YUKIHIRO KOBAYASHI e Shinichi Hosokawa

OOPS! PRANKY PARTY!

Uma festa na sua casa

Oops! também entrou na lista dos games mais indicados para crianças. Personalizando o seu avatar e o de seus amigos, é possível se divertir em uma série de minigames. E o perdedor terá que vestir uma fantasia engraçada durante toda uma rodada!

Desenvolvido por um time de 20 pessoas, a inspiração saiu dos programas de variedades da TV japonesa com cenários coloridos, fantasias e competições malucas. "Em cima dessa ideia colocamos os conceitos originais, o que resultou no game", afirma Yukihiro Kobayashi.

"Definir o que é um jogo casual e um hardcore é uma coisa complicada. Não fizemos o game pensando em apenas um tipo de público, fizemos este game para todos. O gênero Party Game é feito para todos aproveitarem juntos", completou Yukihiro.







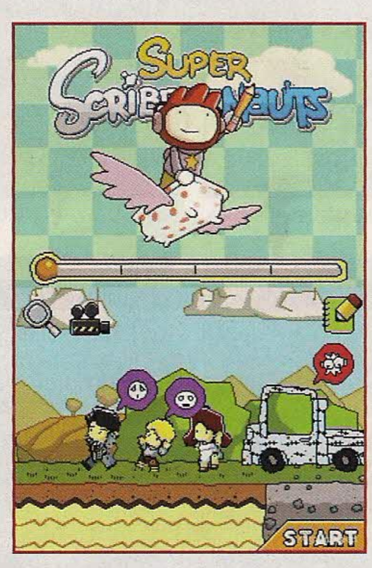
As dicas dos jogos mais quentes!

SUPER SCRIBBLENAUTS (DS)

Méritos

Os méritos são realizações especiais que você pode ganhar ao executar coisas específicas durante o jogo.

- **Astronomer:** Decorar o céu com cada planeta do sistema solar.
- **Avatar Maniac:** Comprar todos os avatares.
- **Behind The Scenes**: Criar três desenvolvedores da 5th Cell.
- **Brand New Pencil:** Usar dez adjetivos únicos.
- **Break Time:** Usar a máquina de arcade.
- **Broken Pencil:** Usar 300 adjetivos únicos.
- **Clever Creation:** Anexar três objetos quaisquer juntos.



- **Coloring Book:** Criar dez objetos com cores alteradas.
- **Colossal Contraption:** Anexar dez objetos quaisquer juntos.
- **Connect The Dots:** Completar qualquer constelação.
- **Cracked Pencil:** Usar 200 adjetivos únicos.
- **Creative Concoction:** Anexar seis objetos quaisquer juntos.
- **Cthulhu Fhtagn:** Criar um monstro Mythos.
- **Daily Horoscope:** Decorar os céus com os 12 símbolos do zodíaco.
- **Dedicated Collector:** Comprar 25 avatares.
- **Easter Egg:** Criar cinco figuras históricas secretas.
- **English Eagle:** Criar dez objetos únicos.
- **Fantasy Fulfilment:** Criar cinco objetos fantasia ou usar cinco adjetivos fantasia.
- **Fatality!:** Destruir o mundo.
- **Forbidden Fruit:** Usar o caderno de Maxwell.
- **Full Replay:** Completar todos os níveis do modo avançado.
- **Ginormous:** Criar o objeto mais largo possível.
- **Grammar General:** Criar 200 objetos únicos.



- **History Lesson:** Usar a máquina do tempo.
- **Home Grown:** Completar um nível customizado.
- **Hypnotized:** Hipnotizar outro personagem.
- **It's Alive!:** Dar vida a um objeto inanimado.
- **Kiss Me:** Transformar uma criatura em um sapo.
- **Language Lion:** Criar 100 objetos únicos.
- **Letter Lieutenant:** Criar 25 objetos únicos.
- **Lion Tamer:** Montar uma criatura hostil.
- **Looking Ahead:** Criar cinco objetos de ficção científica ou usar cinco adjetivos de ficção científica.



- **Master Morpher:** Usar cinco adjetivos para um objeto.
- **Maxwell In Disguise:** Jogar com um avatar diferente.
- **Mega Mutator:** Usar oito adjetivos para um objeto.
- **Micronized:** Criar o menor objeto possível.
- **Money Vault:** Ter 10.000 Ólares no banco.
- **Nice Wallet:** Ter 5.000 Ólares no banco.
- **Over Budget:** Encher completamente o medidor de orçamento.
- **Piggy Bank:** Ter 1.000 Ólares no banco.
- **Rad Recombiner:** Usar três adjetivos para um objeto.
- **Really Big Lizards:** Criar cinco dinossauros.
- **Replay:** Completar um nível no modo avançado.
- **Russian Doll:** Colocar um objeto dentro de um objeto que já esteja dentro de um 3º objeto.
- **Sharpened Pencil:** Usar 25 adjetivos únicos.
- **Skin Of Your Theeth:** Pegar uma Starite enquanto Maxwell é derrotado.
- **Starite Aprrentice:** Pegar dez Starites.
- **Starite King:** Pegar 121 Starites.
- **Starite Master:** Pegar 60 Starites.
- **Suit Up:** Equipar Maxwell completamente.
- **Syllabe Savant:** Criar 50 objetos únicos.
- **Teleported:** Usar o teleportador.
- **Texture Artist:** Criar cinco objetos de materiais alterados.
- **The Fourth Wall:** Usar o adjetivo secreto de *Super Scribblenauts.*
- **Welcome Mat:** Usar um nível customizado como playground.
- **Well Used Pencil:** Usar 50 adjetivos únicos.
- **Window Shopper:** Comprar dez avatares.
- **Word Warrior:** Criar 300 objetos únicos.
- **Worn Down Pencil:** Usar 100 adjetivos únicos.
- **You Can Fly:** Equipar qualquer equipamento ou montaria voadora.

STARITE Nº 121

Para encontrar a Starite nº 121, crie uma máquina do tempo e use-a repetidamente até ser levado para um estágio com outro Maxwell e uma Starite numa árvore. Essa é a última do game.



IVY THE KIWI? (Wii)



MODO BONUS

Termine o jogo. O modo Bonus inclui mais cinquenta estágios, que são versões espelhadas dos cinquenta primeiros, porém com obstáculos a mais.

ROUPA DE CACHORRO

Colete todas as 100 penas vermelhas do jogo para destravar uma roupa de cachorro. Com essa vestimenta, os sons do Ivy são os mesmos, mas agora as penas vermelhas são substituídas por comidas de cachorro, na forma de ossos.

ÁLBUM DE FOTOS

Termine o game. O álbum vai aparecer no canto superior esquerdo da tela.

SAMURAI WARRIORS 3 (Wii)

4a Arma dos Personagens
Para pegar a 4ª arma de um personagem, cada um precisa completar os objetivos táticos de um determinado estágio na dificuldade Hard ou maior no modo Story. Personagens sem o Story Mode pegam suas novas armas no Free Mode, com a exceção de Takamaru, que tem requisitos especiais para a sua 4ª arma.

- **CAW Naginata:** Batalha de Hasedo (exército de Date).
- **CAW Spear:** Cerco de Osaka (exército de Tokugawa).
- **CAW Sword:** Batalha de Sekigahara (exército Western).
- **CAW (qualquer outro moveset diferente dos três acima):** Batalha de Komaki Nagakute (exército de Hashiba).
- **Ginchio Tachibana:** Escape de Ishigaki.
- **Hanbei Takenaka:** Ataque o Chungoku.
- **Hanzo Hattori:** Supressão de Odawara.
- **Hideyoshi Toyotomi:** Batalha de Komaki-Nagakute.
- **Ieyasu Tokugawa:** Cerco de Osaka.
- **Ina:** Batalha de Numata Castle.
- **Kai:** Criar confusão em Kasai Osaki.
- **Kanbei Koroda:** Cerco de Osaka.
- **Kanetsugu Naoe:** Batalha de Hasedo.
- **Katsuie Shibata:** Batalha de Tedorigawa (exército de Oda).
- **Keiji Maeda:** Batalha de Hasedo.
- **Kenshin Uesugi:** Confronto em Shizugatake.
- **Kiyomasa Kato:** Escapar de Ishigaki.
- **Kotaro Fuma:** Criar confusão em Kasai-Osaki (exército de Toyotomi).
- **Kunoichi:** Resgate de Mitsunari.
- **Magoichi Saikai:** Batalha de Hasedo.
- **Masamune Date:** Batalha de Hasedo.
- **Mitsuhide Akechi:** Batalha de Yamazaki.
- **Mitsunari Ishida:** Batalha de Sekigahara.
- **Motochika Chosokabe:** Confronto em Anegawa.
- **Motonari Mori:** Batalha em Yamazaki.
- **Menushige Tachibana:** Batalha de Sekigahara.
- **Nagamasa Azai:** Batalha de Odani Castle.
- **Nene:** Supressão em Odawara.
- **No:** Batalha de Inabayama Castle (exército de Oda).
- **Nobunga Oda:** Incidente em Honnoji.
- **Oichi:** Confronto em Yogoko Lakeside.
- **Okuni:** Batalha em Kizugawa (exército de Oda).
- **Ranmaru Mori:** Incidente em Honnoji (exército de Oda).
- **Sakon Shima:** Batalha de Sekigahara.
- **Shingen Takeda:** Confronto em Nagashino.
- **Tadakatsu Honda:** Batalha de Sekigahara.
- **Takamaru:** Curiouser and curiouser (terceiro nível do Takamaru no Muramasa Castle, termine-o no Normal).
- **Toshiie Maeda:** Batalha de Komaki-Nagakute (exército de Hashiba).
- **Uyijasu Hojo:** Defesa de Kanto.
- **Yoshihiro Shimazu:** Invadir Sekigahara.
- **Yoshimoto Imagawa:** Batalha de Mimasetouge (exército de Takeda).
- **Yukimura Sanada:** Cerco de Osaka.





Personagens Secretos
Todos os personagens podem ser destravados com o uso de arroz, exceto um, que tem seus próprios requerimentos. Ainda existem dois modelos de personagens não-controláveis que podem ser destravados para a criação em CAW, mas eles não possuem seus próprios Movesets e só podem ser usados nos modos Free e Historical e no Murasama Castle.

Aya Modelo CAW: Complete as histórias de Kenshin Uesugi e Kanetsugu Naoe.
Masanori Fukushima Modelo CAW: Complete as histórias de Kiyomasa Kato e Mitsunari Ishida.
Takamaru: Colete 33 Tanukis no Murasame Castle na dificuldade Normal.

Montarias Secretas
Todas as montarias podem ser destravadas através do jogo normal, exceto duas: a Matsukaze e o Bear.

Bear Mount: Colete todos os 54 Tanukis do Murasame Castle na dificuldade Nightmare.

Matsukaze Mount: Colete todos os 54 Tanukis do Murasame Castle na dificuldade Normal.

DETONADO!

Wii

KIRBY'S EPIC YARN

> Ricardo Syozi



O recente game da bolota rosa mais estilosa de todos os tempos não é um jogo difícil, mas é necessária uma boa dose de dedicação para se alcançar os 100% que todos nós, gamers, gostamos de obter.

Com esse detonado, você vai ficar sabendo como abrir todas as fases pegando os patches, vai descobrir a localização de todos os tesouros, e vai aprender as melhores estratégias para vencer os chefes de fase.

Segure-se na sua bola de lã, pois a viagem será longa!

GUIA DOS PATCHES

Os **patches** são itens circulares que servem como remendos que completam os mundos do game para abrir novas fases. Cada mundo consiste em cinco fases e um chefe. Para cada uma que você passa, um patch é liberado, mas há alguns que só são abertos se você conseguir um número suficiente de bijuterias (Beads), conquistadas de inimigos e chefões.

Mundo: Quilty Square

Patch Castle -> Abre a fase Fountain Gardens

Mundo: Grass Land

Fountain Gardens -> Libera: Butterfly Patch -> Abre a fase: Flower fields

Flower fields -> Libera: Alarm Clock Patch -> Abre a fase: Rainbow falls



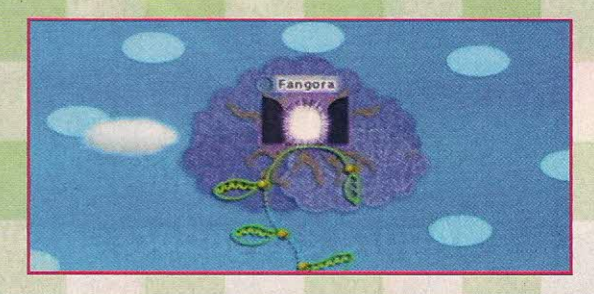
Rainbow falls -> Libera: Bean Patch -> Abre a fase: Big-Bean Vine



Big-Bean Vine -> Libera: Watering Can Patch -> Abre a fase: FANGORA (chefe)



FANGORA -> Libera: Mole Patch -> Abre a fase: Mole Hole



Mole Hole -> Libera: Firecracker Patch -> Abre a fase: Weird Woods



Mundo: Hot Land

Pyramid Sands -> Libera: Magic Lamp Patch -> Abre a fase: Lava Landing
Lava Landing -> Libera: Boxing Bell Patch -> Abre a fase: Cool Cave
Cool Cave -> Libera: Torch Patch -> Abre a fase: Dino Jungle
Dino Jungle -> Libera: Pepper Patch -> Abre a fase: HOT WINGS (chefe)
HOT WINGS -> Libera: Hourglass Patch -> Abre a fase: Temper Temple
Temper Temple -> Libera: Candle Patch -> Abre a fase: Dusk Dunes

Mundo: Toy Land

Toy Tracks -> Libera: Hammer Patch -> Abre a fase: Mushroom Run
Mushroom Run -> Libera: Cake Patch -> Abre a fase: Sweets Park
Sweets Park -> Libera: Candy Patch -> Abre a fase: Melody Town
Melody Town -> Libera: Air Pump Patch -> Abre a fase: SQUASHINI (chefe)
SQUASHINI -> Libera: Cookie Patch -> Abre a fase: Cocoa Station
Cocoa Station -> Libera: Chocolate Patch -> Abre a fase: Dark Manor

Mundo: Water Land

Splash Beach -> Libera: Whistle Patch -> Abre a fase: Blub Blub Ocean
Blub Blub Ocean -> Libera: Hoop Patch -> Abre a fase: Secret Island
Secret Island -> Libera: Heart Patch -> Abre a fase: Deep Dive Beach
Deep Dive Beach -> Libera: Octopus Nook Patch -> Abre a fase: CAPAMARI (chefe)
CAPAMARI -> Libera: Treasure Map Patch -> Abre a fase: Boom Boatyard
Boom Boatyard -> Libera: Wrench Patch -> Abre a fase: Fossil Reef

Mundo: Snow Land

Snowy Fields -> Libera: Mitten Patch -> Abre a fase: Cozy Cabin
Cozy Cabin -> Libera: Spool Patch -> Abre a fase: Mt. Slide
Mt. Slide -> Libera: Snowflake Patch -> Abre a fase: Frosty Wheel
Frosty Wheel -> Libera: Diamond Dust Patch -> Abre a fase: KING DEDEDE (chefe)
KING DEDEDE -> Libera: Penguim Patch -> Abre a fase: Frigid Fjords
Frigid Fjords -> Libera: Holiday Gift Patch -> Abre a fase: Evergren Lift

Mundo: Space Land

Future City -> Libera: Plug Patch -> Abre a fase: Tube Town
Tube Town -> Libera: Radio Waves Patch -> Abre a fase: Mysterious UFO
Mysterious UFO -> Libera: Twinkling Star Patch -> Abre a fase: Stellar Way
Stellar Way -> Libera: Switch Patch -> Abre a fase: META KNIGHT (chefe)
META KNIGHT -> Libera: Satellite Patch -> Abre a fase: Moon Base
Moon Base -> Libera: Shooting Star Patch -> Abre a fase: Outer Rings

Mundo: Dream Land

Whispy's Forest -> Libera: Crank Handle Patch -> Abre a fase: Tempest Towers
Tempest Towers -> Libera: Pinwheel Patch -> Abre a fase: Cloud Palace
Cloud Palace -> Libera: Boxing Glove Patch -> Abre a fase: Castle DeDeDe
Castle DeDeDe -> Libera: Bells of Joy Patch -> Abre a fase: YIN-YARN (chefe)
YIN-YARN -> Libera: Baseball Bat Patch -> Abre a fase: Meta Melon Isle
Meta Melon Isle -> Libera: Galaxia Sword Patch -> Abre a fase: Battleship Halberd

DETONE ELES!

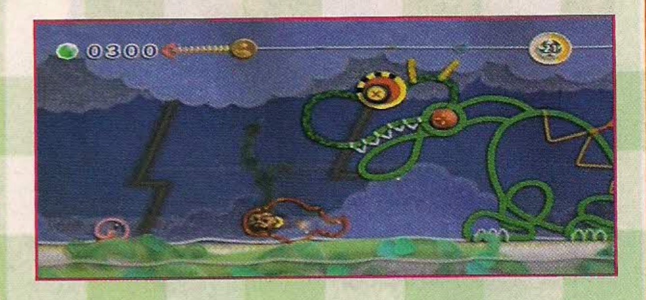
Estratégias para acabar com todos os chefes.

FANGORA:

Espere o dragão atacar você e desvie. Quando ele se cansar, puxe a língua dele para causar dano.



Desvie da investida dele por baixo. Em seguida ele cuspirá bolas de fogo: pegue uma e jogue-a nele para pegar mais Beads. Continue com essa estratégia para vencê-lo.



DETONADO!

Wii



HOT WINGS:
Quando o chefe lançar peq[...]elas e jogue nele.



Corra até ele e lance-o contra a parede.
Fique na parte alta de alguma plataforma para desviar da lava.
Desvie das bolas de fogo que o chefe lançar e das investidas



voadoras dele. Repita o processo para derrotá-lo.



SQUASHINI:

Desvie dos ataques dos três chapéus.
O chefe estará em um deles, mas é algo aleatório.



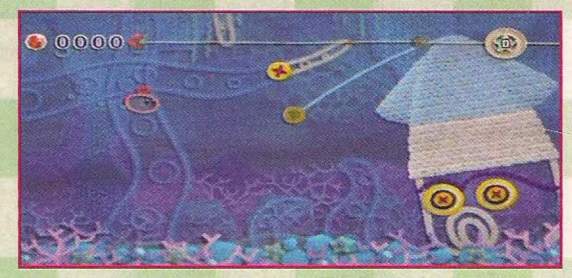
Quando o chefe o amarrar, pressione constantemente os botões para se libertar e fique tocando o sino acima da bomba para pegar muitos Beads.



Desvie das cartas, pegue uma delas, jogue-a no chefe e jogue-o na parede. Repita o processo para derrotá-lo.



CAPAMARI:
Comece pegando todos os tentáculos e jogando um no chefe antes de puxar o botão da cabeça. Assim que ele ficar bravo e se esconder em quatro potes, espere seus filhotes aparecerem,



pegue um deles, espere o chefe surgir de um pote e acerte-o. Jogue-o na parede e repita o processo para vencer a batalha.

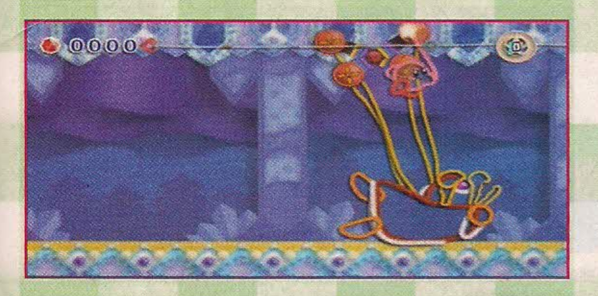


KING DEDEDE:

Quando DeDeDe o atacar com a marreta, pegue uma das estrelas e jogue-a nele.

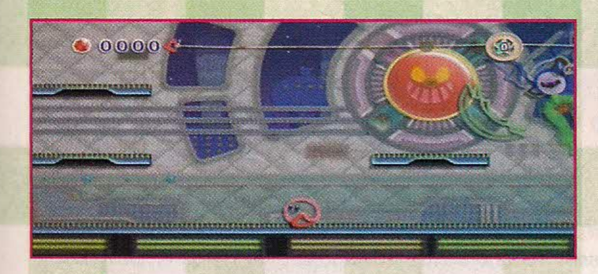


Puxe um dos botões das cordas que prendem o chefe. Desvie de seus ataques e repita o processo para vencer o rei dos Waddle-Dees.

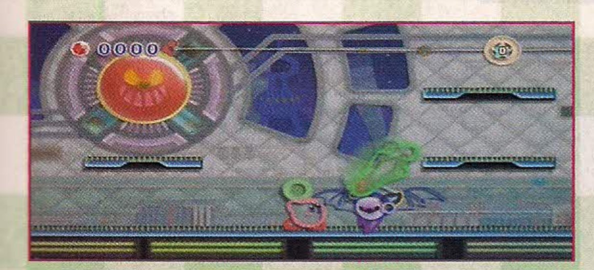


META KNIGHT:

Comece desviando do ataque giratório de Meta Knight, espere



ele jogar uma magia, pegue-a e jogue-a nele.
Puxe sua espada para causar dano. Faça esse processo novamente na segunda espada.



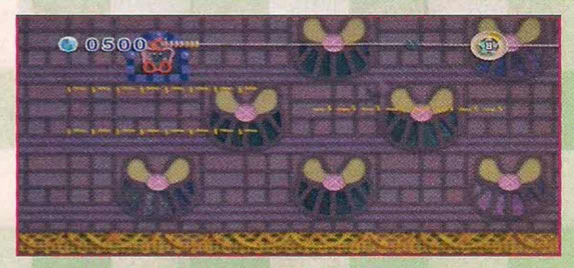
Já na terceira espada, fique no canto esperando um ataque grande, logo em seguida pegue uma das magias que o chefe lançar e acerte-o.



Na quarta espada, espere no canto que ele crie ondas de lã e aguarde-o lançar novas magias. Pegue uma e jogue-a no chefe, puxe sua espada e derrote-o.

YIN-YARN:

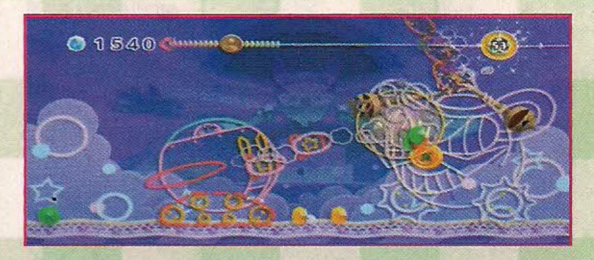
O último chefe começa criando um novo Fangora. Use a mesma estratégia que você usou da primeira vez. Em seguida, Yin-Yarn fará uma cortina descer e cobrir a tela. Algumas agulhas descerão para acertar você. Desvie de todas para uma segunda leva de agulhas, mas dessa



vez elas criarão plataformas: use-as para alcançar a saída.
Yin-Yarn criará um novo Capamari, mas sem os tentáculos. Vença-o



também e uma nova cortina descerá. Use a mesma estratégia de antes. Agora o chefe criará inimigos na tela, pegue um deles e finalmente acerte Yin-Yarn. Ele criará quatro buracos, e em seguida criará quatro inimigos que não podem ser pegos. Desvie deles. Ele criará dois Waddle-Dees gigantes e um boneco de neve.



Pegue o boneco e jogue-o no chefe para um último puxão. Yin-Yarn se transformará em um super tanque, mas Meta Knight o ajudará a se transformar em um tanque também. Fuzile o chefe com seus mísseis acertando os dele de vez em quando até derrotá-lo de uma vez por todas.

DETONADO!

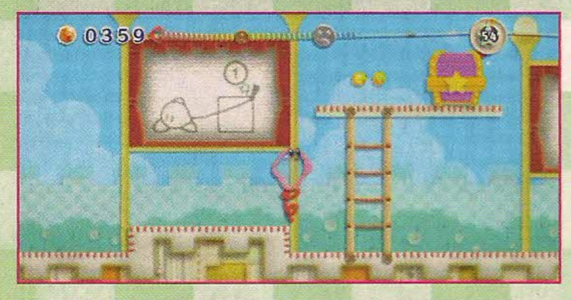
Wii



TESOUROS

Em cada fase (com exceção das dos chefes) há três tesouros para serem encontrados. A grande maioria aparece bem na sua frente e são fáceis de pegar, mas há aqueles que exigem um pouco mais de atenção. Confira onde estão todos:

Patch Castle:



Tesouro 1: Logo após a primeira escada.
Tesouro 2: Use o botão para se balançar e alcançá-lo.
Tesouro 3: Transforme-se em carrinho para dar um pulo mais alto e alcançá-lo.

Fountain Gardens:



Tesouro 1: Atrás da árvore. Puxe o botão para revelá-lo.
Tesouro 2: Na casinha azul, puxe o zíper para revelar uma passagem e pegá-lo.
Tesouro 3: Na área com três pequenos gêiseres, fique no terceiro até que ele o lance para cima para perto do tesouro.

Flower Fields:



Tesouro 1: Após as várias flores que giram quando você está em cima delas.
Tesouro 2: Após a flor/botão, vá para a parte de cima onde começa a chover, lá há um sapo com boca de botão. Use-o para chegar a tesouro.
Tesouro 3: Use os dois sapos para encontrar uma etiqueta vermelha que sairá flutuando. Siga-a até o tesouro.

Rainbow Falls:



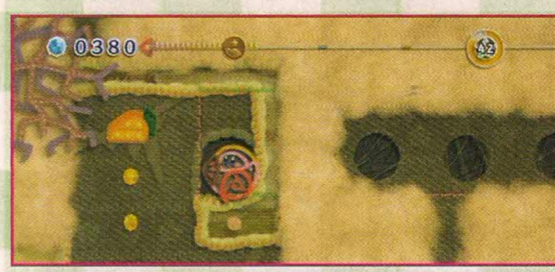
Tesouro 1: Na terceira corredeira de água, puxe o bloco de baixo para derrubar o outro. Em seguida suba nele para alcançar o tesouro.
Tesouro 2: Passando a caixa sorridente que solta inimigos, suba a escada, vire à esquerda e vença os jacarés. O tesouro está no final do caminho.
Tesouro 3: No fim do percurso como surfista.

Big-Bean Vine:



Tesouro 1: Use os dois Waddle-Dee com guarda-chuva como plataforma para chegar ao tesouro.
Tesouro 2: Perto do topo, use os vários Waddle-Dee com balões para chegar ao tesouro no lado direito da tela.
Tesouro 3: Use os Waddle-Dee com balões para chegar ao tesouro, antes do segundo.

Mole Hole:



Tesouro 1: Desça até encontrar algumas janelas. Escave o canto direito até encontrar uma passagem. Passe por ela e vá para o canto esquerdo da tela.
Tesouro 2: Após o terceiro tesouro, siga reto pela direita até avistar o segundo tesouro. Escave um pouco para baixo e pegue-o.
Tesouro 3: Quando avistar quatro blocos pequenos indestrutíveis, empurre o de baixo e siga pelo caminho mais estreito. Destrua a pedra, entre na passagem e pegue o tesouro.

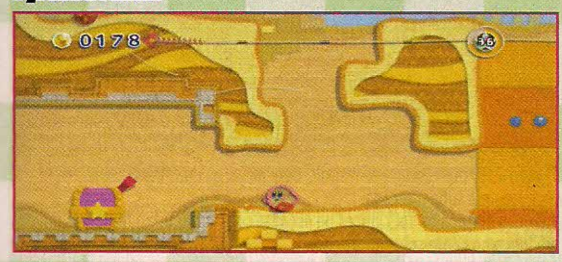
Weird Woods:



Tesouro 1: Quando estiver descendo haverá quatro espinhos que giram. O tesouro está no canto inferior esquerdo.
Tesouro 2: Logo após o primeiro tesouro. Abduza inimigos para poder soltar o ataque elétrico e destruir os blocos que protegem o tesouro.

Tesouro 3: Perto do fim da fase há uma caixa que solta inimigos com Beads. Abduza alguns para destruir a barreira e pegar o tesouro.

Pyramid Sands:



Tesouro 1: Após o segundo furacão, puxe o botão para revelar uma passagem subterrânea e pegar o tesouro.
Tesouro 2: Quando encontrar o Waddle-Dee com arco e flecha, puxe o botão para revelar uma passagem. Desça-a, vá para a direita até encontrar a etiqueta vermelha.
Tesouro 3: No fim do percurso como carro Off-road, siga por cima das plataformas.

Lava Landing:



Tesouro 1: Na frente de um vulcão de cabeça para baixo há um quadrado com uma etiqueta vermelha. Puxe-a e siga o ponto de exclamação até o tesouro.
Tesouro 2: Em cima do vulcão onde está o Tesouro 1 há uma parede de blocos. Destrua-a com uma das bombas para pegar o tesouro.
Tesouro 3: Na parte onde a lava começa a subir. No canto esquerdo, perto do topo, destrua os blocos e pegue o tesouro.

Cool Cave:



Tesouro 1: Quando encontrar o zíper que libera o sol, caia da plataforma e entre rapidamente no pequeno espaço para pegar o tesouro.
Tesouro 2: No fim da parte como Escavadeira, siga por cima até a saída.
Tesouro 3: Quando uma bola grande cheia de espinhos cair do lado direito e seguir para o lado esquerdo, corra de volta, puxe o botão para levantar uma parte do chão para deixar a bola passar e destruir a barreira de blocos perto da escada. Esse tesouro vem antes do segundo.

Dino Jungle:



Tesouro 1: Embaixo dos dois T-Rex. Puxe a etiqueta vermelha e a siga.
Tesouro 2: Pegue carona com o dinossauro azul, vá por cima dos quatro dinossauros. O tesouro está sobre a cabeça do terceiro.

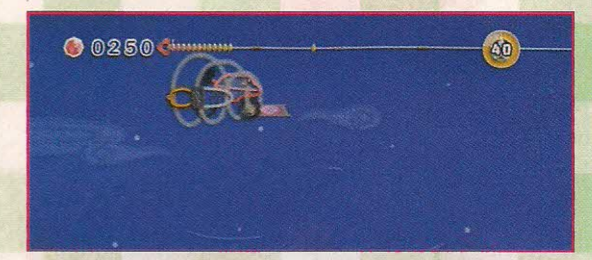
Tesouro 3: Puxe o botão, desça, vire a esquerda, passe por trás dos arbustos.

Temper Temple:



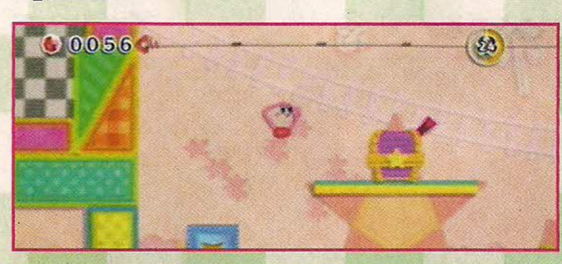
Tesouro 1: Está no primeiro inimigo com Beads dentro.
Tesouro 2: Na plataforma, dentro de um inimigo.
Tesouro 3: Na parte com duas plataformas que se dividem. O tesouro está em um inimigo.

Dusk Dunes:



Tesouro 1: Indo por cima de uma casa após o segundo carro. Use os dois turbos para pegar o tesouro.
Tesouro 2: Use o segundo chão eslático para alcançar o tesouro na parte superior da casa.
Tesouro 3: Após o item de cinco estrelas, use os turbos para pular alto e pegar o tesouro.

Toy Tracks:



Tesouro 1: Use como plataforma o terceiro grupo de inimigos que joga um bloco para chegar em cima e pegar o tesouro.
Tesouro 2: Após os três soldadinhos que mexem as pernas. Puxe a etiqueta vermelha e siga-a.
Tesouro 3: Use o trilho do trem para fazê-lo pegar um turbo, destruir um muro e pegar o tesouro.

Mushroom Run:



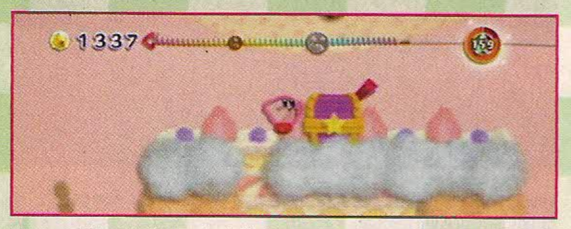
Tesouro 1: Após o quarto polvo, pule no cogumelo verde e vá para a direita. Dê um stomp nos blocos e pegue o tesouro.
Tesouro 2: No topo das plataformas verdes que balançam.
Tesouro 3: Subindo a partir da casa rosada, vá para a esquerda, pegue um caracol e destrua os blocos.

DETONADO!





Sweets Park:



Tesouro 1: Na plataforma dos bolos, no canto esquerdo. Espere um bolo cair, suba nele e pule.
Tesouro 2: Após virar Escavadeira, abra caminho, retorne ao normal e pegue o tesouro.
Tesouro 3: Embaixo de onde você virou Escavadeira. Pule nas duas rosquinhas para pegar o tesouro.

Melody Town:



Tesouro 1: Após os pratos há um tambor que pode ser usado como plataforma. O tesouro está abaixo dele.
Tesouro 2: Após as três harpas, no canto direito.
Tesouro 3: Puxe a segunda cortina de piano, pule no tambor até o topo da cortina.

Cocoa Station:



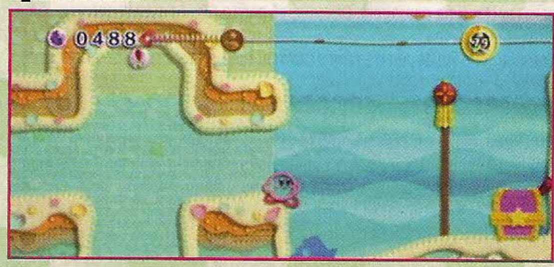
Tesouro 1: Indo por cima, ative um botão para abrir a parede e pegar o tesouro.
Tesouro 2: Ative a alavanca no chão para arrumar as plataformas e pegar o tesouro.
Tesouro 3: No fim do percurso, use o turbo para destruir a parede e pegar o tesouro.

Dark Manor:



Tesouro 1: Após o primeiro Waddle-Dee, passe as duas velas, dê um pulo para frente e suba a escada.
Tesouro 2: Após os dois lances de escadas com velas, use o fantasma em um bloco no canto superior direito.
Tesouro 3: Depois da plataforma de teia de aranha, puxe o botão da quarta vela e volte pela esquerda por cima.

Splash Beach:



Tesouro 1: Embaixo do terceiro guarda-sol.
Tesouro 2: Após a seta para baixo, siga pelo caminho, espere a água subir, suba no guarda-sol e na escada.
Tesouro 3: Na parte das ondas, fique em uma delas. O tesouro está no alto.

Blub Blub Ocean:



Tesouro 1: Assim que pegar a correnteza, pegue um inimigo e lance-o nos blocos do alto da tela. Suba e pegue o tesouro.
Tesouro 2: Em forma de golfinho, jogue as bolas na cesta para ganhar o tesouro.
Tesouro 3: Em forma de golfinho, após passar das águas-vivas, pule para o alto na parte calma da água.

Secret Island:



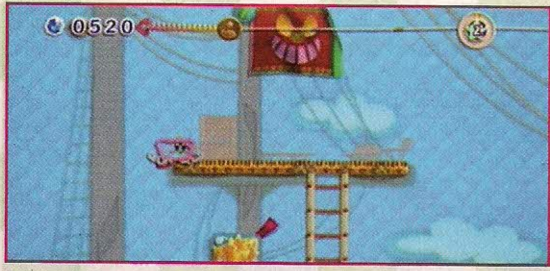
Tesouro 1: Após a segunda placa de subir. Suba por dentro do cenário até um botão para puxar. Puxe-o e desça até o tesouro.
Tesouro 2: Embaixo da caixa que solta Waddle-Dee com lanças, pegue um deles e jogue-o nos blocos verdes no canto esquerdo da tela. Puxe a etiqueta vermelha e siga-a. Suba no pássaro para alcançar o tesouro.
Tesouro 3: Na parte com os Waddle-Dee com balões, use-os para chegar até uma plataforma ao lado direito.

Deep Dive Beach:



Tesouro 1: Espere o segundo peixe sugador se cansar e puxe a sua antena. O tesouro está atrás dele.
Tesouro 2: Em forma de golfinho, vá até a parte com três enguias. Desça na segunda descida e passe pelo buraco.
Tesouro 3: Assim que ver o tesouro (CD), passe pelo buraco abaixo, destrua os blocos, volte e pegue o tesouro.

Boom Boatyard:



Tesouro 1: No segundo navio, suba as escadas, se pendure no botão, alcance a plataforma e puxe a bandeira.
Tesouro 2: Após passar o primeiro barco, corra para a frente e pule na plataforma para voltar e pegar o tesouro.
Tesouro 3: Quando chegar no primeiro navio, suba as escadas e puxe a bandeira.

Fossil Reef:



Tesouro 1: Após os peixinhos espinhudos, vá por cima e entre nas bolas de água. O tesouro está na bola do canto superior esquerdo.
Tesouro 2: Assim que encontrar duas bolas de água que se juntam, siga por cima. O tesouro está no canto direito, acima de um lago.
Tesouro 3: Passando a tela do segundo tesouro, pegue carona nas bolhas que sobem rapidamente. O tesouro está no canto esquerdo.

Snowy Fields:



Tesouro 1: Na parte onde há dois Waddle-Dee jogando uma bola de neve. Prenda-se no botão e pule até o canto direito.
Tesouro 2: Na parte da bola de neve gigante, entre no castelo, suba por dentro, vire à esquerda, prenda-se no botão e pule para o lado esquerdo.
Tesouro 3: Entre no último castelinho onde há um Waddle-Dee jogando uma bola de neve gigante. Suba na bola e mantenha-se em cima até ver o tesouro.

Cozy Cabin:



Tesouro 1: Assim que o teto começar a descer, não puxe a segunda ponte; ao invés disso, destrua os blocos e pegue o tesouro.
Tesouro 2: Assim que vir o Waddle-Dee com arco e flecha, pegue-o e destrua o bloco acima. Suba a escada e pegue o tesouro.
Tesouro 3: Na terceira casa, roube a flecha do Waddle-Dee e destrua os blocos transparentes. Pegue carona no vento até chegar ao tesouro no lado direito.

Mt. Slide:



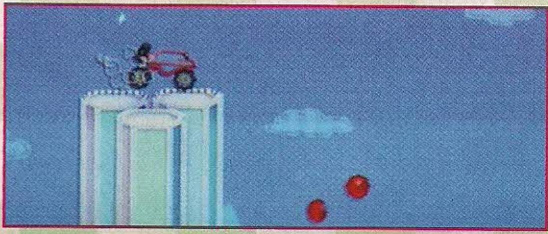
Tesouro 1: Após uma árvore com neve que sobe, siga por cima, passe pelos Waddle-Dee e pegue o tesouro.
Tesouro 2: Após passar as pedras de gelo que caem do teto, guarde um turbo para se elevar até uma plataforma mais fina, pegue o turbo e alcance o tesouro.
Tesouro 3: Após pegar o segundo tesouro, use a árvore com neve que sobe para alcançar uma parte com neve, Beads e um turbo. Siga reto até ver uma estrela com Beads, use o turbo e pegue o tesouro.

Frosty Wheel:



Tesouro 1: Acima do primeiro lago.
Tesouro 2: Após a primeira roda de gelo.
Tesouro 3: Após a última roda de gelo. Pegue um inimigo e jogue-o no bloco.

Frigid Fjords:



Tesouro 1: Após a primeira poça d'água, vá por cima, pule para alcançar o tesouro.
Tesouro 2: Passando as duas subidas, pegue um turbo para alcançar três torres de gelo que descem com seu peso. O tesouro está após a terceira.
Tesouro 3: Use um turbo para destruir os três montes de pedras e continue no mesmo caminho até pegar um turbo, dê um pulo para alcançar a plataforma à frente e pegar o tesouro.

DETONADO!

Wii

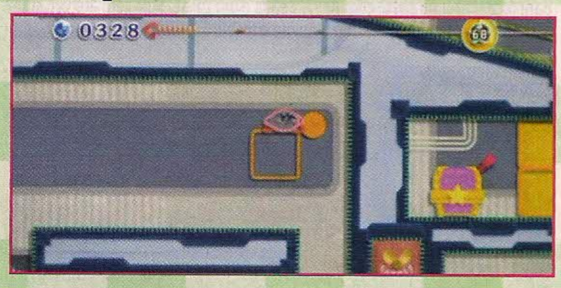


Evergreen Lift:



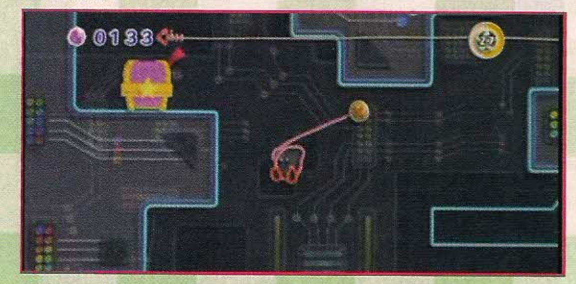
Tesouro 1: Quando os bonecos de neve aparecerem, pegue um deles e jogue-o no bloco do lado esquerdo.
Tesouro 2: Após a série de Waddle-Dee que jogam bola de neve. Pegue um deles e jogue-o no bloco do lado direito.
Tesouro 3: Na penúltima parada, no canto direito.

Future City:



Tesouro 1: Após a segunda caixa que solta Waddle-Dee, pegue um deles e destrua o bloco acima da caixa.
Tesouro 2: Após deixar de ser um UFO, puxe o botão para parar a eletricidade da plataforma, destrua o bloco verde do lado esquerdo, entre e pegue o tesouro.
Tesouro 3: Na última viagem com os carrinhos, troque de carrinho com o que vem por cima, e assim que avistar a escada pule nela para alcançar o tesouro.

Tube Town:



Tesouro 1: Siga por cima até encontrar um inimigo com um olho só. Pegue-o e o atire no bloco no lado esquerdo. Pule no botão até o tesouro.
Tesouro 2: Quando na seta que indica a direita, prenda-se no botão e pule para o lado esquerdo. O tesouro está após a linha elétrica.
Tesouro 3: Após a seta para baixo, vá até o lado direito onde há um inimigo que lança bolas de fogo. Atrás dele há uma etiqueta vermelha, puxe-a e siga-a até o tesouro.

Mysterious UFO:



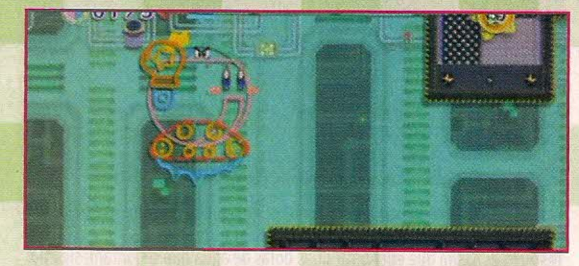
Tesouro 1: Após mudar a gravidade, encontre a primeira seta para cima. Suba até o canto superior esquerdo e pegue o tesouro.
Tesouro 2: Chegando na parede giratória, puxe a etiqueta vermelha do canto inferior direito e siga-a até o tesouro.
Tesouro 3: Na última plataforma com dois inimigos espinhudos que a rodeiam, vá por cima usando os inimigos para chegar ao tesouro.

Stellar Way:



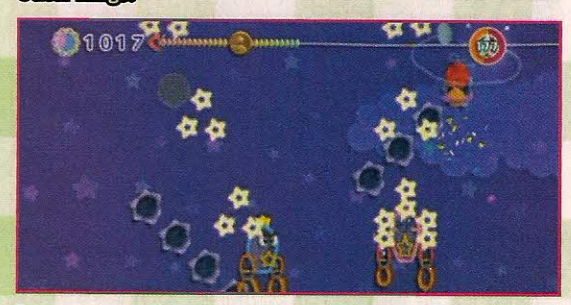
Tesouro 1: Quando encontrar um planeta giratório, pule e se prenda em um botão. Espere até chegar a uma estrela giratória com uma menor do lado. O tesouro está acima da menor.
Tesouro 2: Na área das plataformas giratórias, vá subindo nelas até encontrar uma entrada no canto superior esquerdo. Entre e pegue o tesouro.
Tesouro 3: Saindo do lugar onde pegou o segundo tesouro, pule e suba até achar uma lua. Pule na estrela e siga para o lado esquerdo. Pule no botão e pegue o tesouro.

Moon Base:



Tesouro 1: Logo após os inimigos que soltam mísseis, na parte de cima da tela.
Tesouro 2: Acima dos inimigos bombas.
Tesouro 3: Na chuva de meteoros, na parte de cima da tela.

Outer Rings:



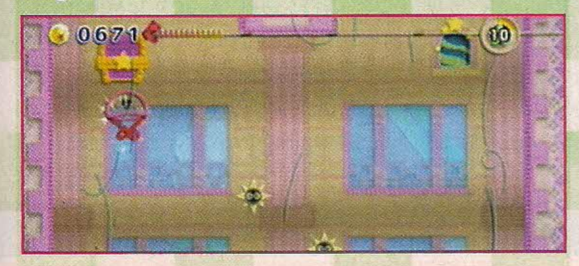
Tesouro 1: Destrua todos os inimigos que rasgam o cenários. O tesouro está em um deles.
Tesouro 2: Mate os dois polvos. O tesouro está em um deles.
Tesouro 3: Está no chefe da fase.

Whispy's Forest:



Tesouro 1: Passando o primeiro Waddle-Dee com arco e flecha, puxe o botão para descer a árvore, destrua os blocos com uma bomba e entre na porta. Embaixo, use o canhão para ser atirado para o lado esquerdo.
Tesouro 2: Assim que descer por dentro da árvore que chora, siga até encontrar um canhão, atire para cima e entre na porta. Desvie dos canhões e pegue o tesouro.
Tesouro 3: Na parte com muitas escadas e Waddle-Dee, entre na porta do lado esquerdo e use os canhões para chegar ao tesouro.

Tempest Towers:



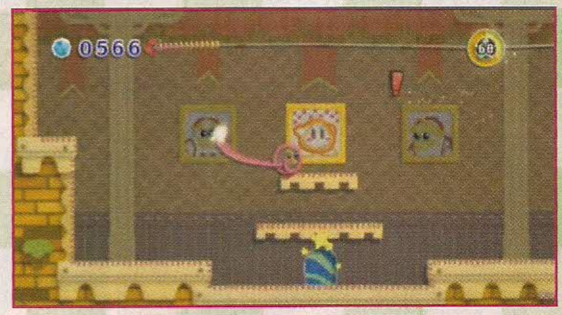
Tesouro 1: Na parte onde o vento muda, siga para a esquerda até passar a bandeira. Exploda o bloco com bomba e entre na porta. Siga pela esquerda até o tesouro.
Tesouro 2: Na segunda bandeira, pule em sua base e depois espere o vento ficar para o lado direito. Destrua os blocos e entre na passagem.
Tesouro 3: Na parte onde o ar o empurra para cima, quando avistar dois Waddle-Dee com mísseis, vá pela esquerda, destrua os blocos e passe pela passagem.

Cloud Palace:



Tesouro 1: Quando as nuvens molas aparecerem, use uma delas para chegar até o alto com os botões. Prenda-se em um deles até o tesouro.
Tesouro 2: Após a nuvem malvada, quando encontrar vários botões voadores, siga por cima se agarrando a eles até chegar ao tesouro.
Tesouro 3: Na forma de nave, siga sempre pela parte de baixo da tela. Destrua vários blocos com bombas e pegue o tesouro.

Castle DeDeDe:



Tesouro 1: Na parte com três canhões que soltam bolas em sequência, use essas bolas como plataformas para chegar até o topo esquerdo. Entre na passagem, derrote os dois Waddle-Dee e pegue o tesouro.
Tesouro 2: Após a parte com vários canhões parecidos com os de *Donkey Kong Country*. Suba, puxe o botão e corra para a passagem que se abriu. Destrua todos os inimigos e pegue o tesouro.
Tesouro 3: Na parte com os espinhos na parede e as bolas de canhão, pule para a esquerda no fim do percurso e entre na passagem. Destrua todas as bombas e pegue o tesouro.

Meta Melon Isle:



Tesouro 1: Quando transformado em carro de bombeiro, destrua o segundo monstro centopeia para pegar o tesouro.
Tesouro 2: Transformado em trem. No chão seguindo à direita, logo no começo.
Tesouro 3: No fim do percurso transformado em surfista, logo após o último arco-íris.

Battleship Halberd:



Tesouro 1: Destrua o quinto canhão.
Tesouro 2: Dentro da nave, destrua o sétimo canhão.
Tesouro 3: Destrua o canhão grande de baixo antes dos seis blocos transparentes.



PLANETA POKÉMON

– Mateus Lôbo

O ano realmente passou rápido como um piscar de olhos. Nesta seção, acompanhamos várias notícias do mundo Pokémon e dicas de como preparar seus monstrinhos para a batalha. Aproveitando o espírito natalino, resolvemos dar um presente especial para vocês! Na internet li vários comentários sobre as análises de times e de Pokémon. Como a grande maioria gosta dessa parte, trouxe algumas estratégias para mostrar a vocês. Sem mais enrolações, tenham uma boa leitura!

YANMEGA

Tipo: Bug / Flying

Ability: Speed Boost (ao final de cada rodada, a Speed sobe 50% do valor original)

O Yanmega é um ótimo atacante especial, com sua Ability ele fica quase mais rápido que tudo (pois o Ninjask ainda é mais veloz). A melhor distribuição de EVs para ele é: 252 S.ATK / 252 Speed e 4 em uma das defesas ou HP. A Nature indicada é Modest, que aumenta o STAK e diminui o ATK. O Item pode ser Life Orb ou Expert Belt (aumenta o poder de golpes super efetivos).

É muito comum ver Yanmegas começando a partida com Hypnosis e em seguida usarem Substitute, para depois abusarem de Air Slash e Bug Buzz com STAB[1].

Entretanto, é muito arriscado contar somente com essa estratégia, então podemos fazer algumas mudanças, como trocar Hypnosis por Ancient Power e Substitute por Protect. O Protect normalmente será a primeira opção, permitindo que você descubra um dos golpes do oponente sem levar dano, aumentando sua Speed no fim da rodada. Fique atento, pois em algumas situações é melhor partir para o ataque primeiro, já que seu adversário pode presumir que você usará Protect e então aproveitará a situação pra aumentar algum atributo com golpes no estilo de Swords Dance. Isso é muito comum quando seu oponente é um Scizor, que possui Bullet Punch, golpe com prioridade + 1 e STAB[1]. Bug Buzz tem a chance de diminuir a SDEF do oponente e Air Slash com a possibilidade de causar Flinch. Os dois golpes possuem STAB[1], mas quando eles não dão conta do recado, podemos apelar um pouco para a sorte e torcer para que o efeito de Ancient Power ative. Caso ele seja ativado, todos os seus atributos receberão um aumento de 50% do valor original. É uma ótima opção para usar contra Gyarados ou contra outros Yanmegas. A vantagem deste Pokémon é ser forte e rápido, mas ele é um pouco frágil.

OBS: CUIDADO! O HP do Yanmega JAMAIS pode ser um número par. Vamos entender o motivo: Stealth Rock é uma "armadilha de arena" que só pode ser retirada caso um Pokémon do time do alvo use o golpe Rapid Spin. O efeito do SR é reduzir o HP do oponente quando ele entra na arena. O dano causado normalmente é de 12,5%, mas de acordo com as fraquezas e resistências do Pokémon, o dano será multiplicado ou dividido. Como o Yanmega possui dois tipos que são fracos à Rock (tipo do SR), o dano é multiplicado por 4! Se ele tiver o HP par, morrerá ao entrar na arena pela segunda vez, mas se for ímpar, ele ainda sobreviverá.

POKÉMON que podem atrapalhar Yanmega: Skarmory (Whirlwind + Stealth Rock), Bronzong (Gyro Ball + Trick Room), Scizor (Swords Dance + Bullet Punch), Ninjask (Aerial Ace), Jirachi (Trick ou Ice Punch) e Heatran (vantagem natural)

DUSKNOIR

Tipo: Ghost
Ability: Pressure (o adversário gasta o dobro de PP ao realizar um golpe)
Dusknoir "Barreira mista": Seu objetivo é segurar quaisquer tipos de ataque feitos pelo oponente. Para cumprir sua função, ele segue a seguinte distribuição de EVs: 252 HP / 128 DEF / 128 S.DEF (aconselho que você escolha uma das duas defesas para ficar com 124 EVs e os 4 restantes podem ser redirecionados para a Speed caso o Dusknoir use Shadow Sneak). A Nature dele pode ser Careful para times que precisam de maior proteção contra golpes especiais ou Impish para físicos.

Seus golpes podem ser: Will-O-Wisp (WoW) / Protect / Pain Split / Shadow Sneak. Will-O-Wisp, além de tirar 12,5% do HP do oponente no fim da rodada, reduz o dano causado pelos golpes físicos. Protect faz você ganhar um turno sem levar dano direto e é uma ótima ajuda quando usado depois do WoW, principalmente se o item equipado for Leftovers, que recupera 6% do HP do usuário ao fim da rodada. Paint Split deve ser aplicado somente quando Dusknoir está com metade do seu HP ou menos, pois seu efeito consiste em somar o HP do usuário e do alvo e depois dividir tudo igualmente. É preciso ter cuidado antes de escolher este golpe, já que Dusknoir é lento e o seu adversário normalmente irá realizar o ataque primeiro. Preste bastante atenção para não calcular errado e acabar sendo nocauteado no fim do turno.

Por último, mas não menos importante, temos o Shadow Sneak, ataque com STAB[1] que tem prioridade + 1 da mesma forma que golpes como Aqua Jet e Quick Attack, sendo muito útil para derrubar Pokémon que tentaram completar algum combo ficando com 1 de HP. Os 4 pontos de EV em Speed que foram mencionados no começo fazem você atacar primeiro, caso encontre um Dusknoir com o mesmo golpe. Como podem ver, ele é um Pokémon que tem a capacidade de se manter na arena por um bom tempo, mas todo cuidado é pouco. Taunt, que tem como função proibir a utilização de golpes que são classificados na categoria "Other" (não são físicos nem especiais) quebra completamente a estratégia mostrada aqui. Toxic e Toxic Spikes serão um grande problema, já que o dano aumenta ao fim de cada rodada.

Vamos conhecer agora outro modelo de Dusknoir: **Dusknoir "Ofensivo"**. Está errado quem pensou que ele é um Pokémon que só serve de barreira. Dusknoir pode ser uma surpresa para o oponente, mostrando um alto poder de ATK. Para isso basta seguir a seguinte distribuição de EVs: 252 HP / 252 ATK / 4 Speed com a Nature Adamant. Com essa combinação, Dusknoir pode chegar à 328 de ATK! Somando isso tudo com o item Life Orb, que concede um bônus de 30% ao poder dos golpes enquanto reduz 10% do HP do usuário depois de cada sucesso, Dusknoir pode causar danos inesperados. Nessa estratégia o fator surpresa é fundamental, já que os oponentes vão realizar ações comuns para travar um Dusknoir defensivo e nessa hora você dará o contra-ataque! Ice Punch é muito eficaz contra Garchomps e Thunder Punch pode ser crucial para acabar com um Gyarados, que normalmente usará Taunt ou Dragon Dance na sua frente. Paint Split ainda é uma boa opção, ajudando a recuperar o HP que é esgotado aos poucos com o efeito do Life Orb. Shadow Sneak pode ser utilizado logo após o Pain Split, principalmente quando o oponente tiver fraqueza ao tipo Ghost. Algumas pessoas gostam de trocar um dos golpes por Fire Punch, que é muito eficaz contra um Scizor.





POKÉMON que podem atrapalhar Yanmega: Tyranitar (Taunt +Dragon Dance ou Crunch), Gyarados (Taunt + Dragon Dance), Heracross (Guts + Night Slash), Weavile (Night Slash + Ice Shard) e Azelf (Taunt + Nasty Plot)

[1] Same Type Attack Bonus (STAB): Quando um Pokémon usa um golpe de seu próprio tipo ele, ganha um bônus de 50% durante o cálculo do dano.

Este time pode até ser formado por Pokémon "comuns", mas o fator surpresa de alguns, como o Roar no Garchomp e Gyarados, pode fazer a diferença. É um poderoso Stall (time que tem como objetivo causar dano ao oponente enquanto fica na defensiva), entretanto, pode alternar para o ataque em alguns momentos.



Nome: Bruno Frutuoso da Mota
Nick: Bruno DK
Idade: 25 anos
Joga Pokémon desde: 2001

QUAL O POKÉMON QUE VOCÊ MAIS GOSTA DE USAR? POR QUÊ?

Dragonite e Tyranitar são os meus favoritos, pois eles foram os primeiros Pokémon que eu treinei, além de eu gostar muito de Pokémon com aparência imponente ou poderosa.

QUAL SUA OPINIÃO SOBRE AS NOVIDADES NAS BATALHAS QUE CHEGARAM COM BW?

Gostei muito das novas combinações de Abilities que podem ser conseguidas pelo Dream World, apesar de achar algumas um tanto "apelativas" nas batalhas. Mesmo assim gostei, sobretudo da ressurreição de certos Pokémon que andavam meio esquecidos, como Blaziken e Sharpedo.

JIRACHI

Tipo: Steel /Psychc
Item: Choice Scarf
Nature: Jolly
Ability: Serene Grace
EVs: 80 HP / 252 ATK / 176 Speed



É o primeiro Pokémon a entrar em campo para frustrar os planos do adversário abusando da sorte (o Serene Grace dobra a chance dos efeitos secundários dos golpes funcionarem) e dos tipos dos seus golpes que atrapalham, desde Garchomp a Gyarados. Trick é bastante necessário no fim do jogo, para frustrar Pokémon defensivos como Blissey e Skarmory, que ficam presos com o Choice Scarf.

GOLPES:
- Trick
- Iron Head
- Thunderpunch
- Ice Punch

GYARADOS



Tipo: Water / Flying
Item: Leftovers
Nature: Impish
Ability: Intimidate
EVs: 252 HP / 236 DEF / 20 SDEF /

Não parece, mas é a principal defesa do time contra Infernapes e outros Pokémon físicos. Caso fique claro que algum monstrinho adversário possui Thunderpunch, Garchomp entra em ação para neutralizar o golpe. Caso contrário, Gyarados consegue atrapalhar qualquer Pokémon que tente aumentar os atributos ou "armar" a arena, utilizando Roar que acaba causando dano durante o processo, usando a mesma estratégia que Garchomp.

GOLPES:
- Waterfall
- Sleep Talk
- Roar
- Rest

BLISSEY

Tipo: Normal
Item: Leftovers
Nature: Calm
Ability: Natural Cure
EVs: 4 HP / 252 DEF / 252 SDEF



A muralha e curandeira do time. Assim como o Zapdos, vai esgotando o HP do oponente com Toxic enquanto usa Aromatheraphy para ajudar os aliados ou Softboiled pra regenerar-se. Seismic Toss é muito bom para ajudar a derrotar mais rapidamente alguns inimigos, principalmente os imunes a Toxic.

GOLPES:
- Aromatheraphy
- Softboiled
- Seismic Toss
- Toxic

FORRETRES

Tipo: Steel / Bug
Item: Shed Shell
Nature: Sassy
Ability: Sturdy
EVs: 252 HP / 60 DEF / 196 SDEF



Forretress ganhou Pain Split em *HeartGold* e *SoulSilver* e com essa combinação de golpes ele é usado com seu potencial quase máximo. Payback serve para dar cabo em Latias, Latios e Gengar com um só golpe. Spikes é o princípio do time: defender-se e ir minando aos poucos a arena.

GOLPES:
- Spikes
- Rapid Spin
- Pain Split
- Payback

ZAPDOS

Tipo: Flying / Electric
Item: Leftovers
Nature: Timid
Ability: Pressure
EVs: 252 HP / 40 DEF / 216 Speed

Este Zapdos tem a função de eliminar os Pokémon defensivos do adversário. Skarmory é derrotado por Thunderbolt, Toxic pode ser um grande problema para Dusknoir e vários outros Pokémon, ainda mais quando combinado com Substitute e Roost que deixam Zapdos quase imortal enquanto o adversário perde HP.

GOLPES:
- Thunderbolt
- Toxic
- Roost
- Substitute

GARCHOMP

Tipo: Dragon / Ground
Item: Leftovers
Nature: Jolly
Ability: Sand Veil
EVs: 240 HP / 16 ATK / 252 Speed

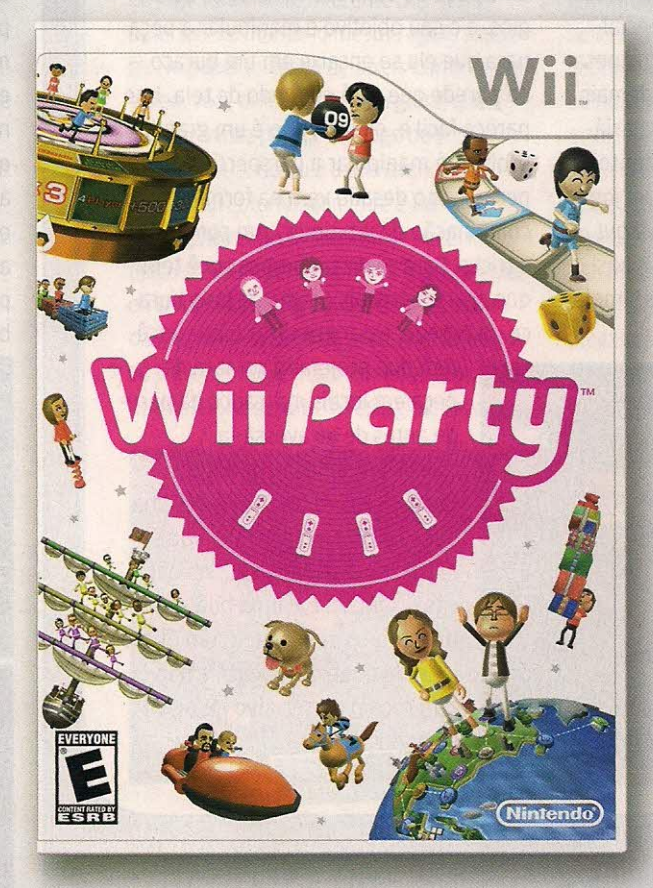


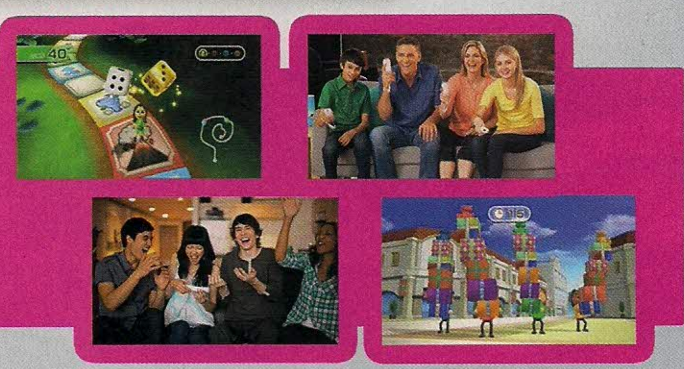
A estrela do time pode ser usada tanto na forma defensiva quanto na ofensiva, pois você pode substituir Roar por Fire Blast (para pegar Skarmory) ou Swords Dance, para poder varrer o time no final do jogo. Sua estratégia consiste em usar Roar para causar danos com os Spikes e Stealth Rock.

GOLPES:
- Dragon Claw
- Earthquake
- Roar
- Stealth Rock



Diversão para toda família. Sem hora para acabar.





Wii Party™

Disponível Já!



THRUSPACE

O QUE É UM FUIO?

Plataforma: WiiWare
Produtora: Nintendo
Jogadores: 1
Preço: 800 Nintendo Points



Depois do sucesso universal de *Tetris*, muitos desenvolvedores criaram variações da fórmula original, algumas mais interessantes do que outras. Uma dessas versões foi um jogo chamado *Blockout*, lançado em 1989 para Arcade e depois para diversas outras plataformas, que era essencialmente Tetris em um ambiente 3D. Apesar de interessante, era complicado demais analisar ao mesmo tempo tantas variáveis, e por isso caiu no esquecimento. E agora em 2010, a Nintendo traz um jogo que resgata a experiência de *Blockout* reduzida aos seus elementos mais básicos, mas que nem por isso é mais simples ou menos desafiador.



TETRIS de uma peça só

Em *Thruspace*, você controla apenas uma peça de cada vez durante os estágios, e o seu objetivo é manipular a peça para que ela se encaixe em um buraco da parede que está no fundo da tela. Isso parece fácil e, de fato, não é um grande problema manipular a perspectiva da peça, mas o desafio vem na forma da combinação de um timer com combos e tricks. Para realizar combos você tem que acertar cristais ao passar pelo buraco na parede, e para realizar tricks você tem que projetar a sombra da peça em locais marcados na parede de antes de atravessá-la.

Essa combinação de fatores faz desse jogo de "*Tetris* de uma peça só" uma experiência que junta familiaridade com mecânicas originais, e é uma boa escolha para os que curtem um ótimo jogo de quebra-cabeças e não tem receio de ser alvo de piadas sem graça.

DATAMINE

BOLHAS E ARCADES

Plataforma: DSiWare
Produtora: Enjoy Gaming
Jogadores: 1
Preço: 500 Nintendo Points

Os que frequentaram arcades a partir do final dos anos 1980 devem se lembrar de um jogo esquisito chamado *Buster Bros.* ou *Pang*, no qual você, em um estágio de tela única, atirava em bolhas que voavam pela tela. Era um jogo simples mas viciante, e é essa mesma experiência que a Enjoy Gaming nos traz com *Datamine*, um jogo que apesar de não ser original traz algumas novidades na jogabilidade e desafios, o bastante para agradar aos que ainda lembram das tardes passadas no fliperama estourando bolhas e mais bolhas.



MILHARES de bolhas para estourar



DOWNLOADS

Os melhores destaques da WiiWare e DSiWare!

> Edson Kimura




ZENONIA

A MELHOR VERSÃO DE UM LEGÍTIMO KRPG

Plataforma: DSiWare
Produtora: Gamevil USA
Jogadores: 1
Preço: 800 Nintendo Points

O RPG coreano *Zenonia* já passou por uma boa variedade de plataformas, sendo lançado inclusive para Zeebo e iPhone. Mas para os que preferem uma experiência portátil e com controles mais precisos, a versão de *Zenonia* para DSiWare é definitivamente a melhor de todas. *Zenonia* é um RPG de ação com quebra-cabeças, gráficos e músicas estilo 16-bit, uma história interessante e dezenas de horas de jogo. Se você curte o gênero e está procurando por algo que ofereça um bom custo/benefício, não pode errar com *Zenonia*.



DEZENAS de horas de jogo por uma pechincha!

BIT.TRIP FATE

FATE/STAY PIXEL

Plataforma: WiiWare
Produtora: Aksys Games
Jogadores: 1
Preço: 800 Nintendo DSi Points

A série *Bit.Trip* tem sido um exemplo de jogos que conseguem balancear o visual e desafio retrô com controles e som modernos, e a última entrada da série, *FATE*, ainda consegue após quatro jogos introduzir um esquema de jogo totalmente diferente dos títulos anteriores e manter o mesmo apelo viciante. No papel do bloco de pixels Commander Video, você embarca em um game que à primeira vista parece um jogo de tiro 2D Shoot'em Up, no qual a tela avança na horizontal automaticamente e inimigos fazem chover tiros em cima de você. Mas no típico estilo da série *Bit.Trip*, o jogo introduz uma mecânica original em uma fórmula básica: no caso de *FATE*, o seu personagem só pode se movimentar em uma linha pré-determinada durante os estágios. Essa linha



ondula para cima e para baixo e você pode ir e voltar, mas nunca sair do caminho estabelecido. Essa característica faz o jogo parecer limitante, mas não é o caso. A presença dessa linha serve para tornar o game mais estratégico do que um simples jogo de tiro, pois possibilita uma noção melhor do lugar onde você deve se posicionar para desviar dos obstáculos. O avatar do Commander Video parece ser um alvo excessivamente grande, ainda mais por ser orientado horizontalmente, mas na verdade a única parte vulnerável é o pequeno + no centro.

Bit.Trip FATE é mais um jogo de qualidade da série, e não irá decepcionar os fãs de uma franquia que já se tornou um clássico cult. Seja por seus pixels charmosos, sua jogabilidade viciante ou a ótima trilha sonora em chiptunes, esse é um jogo que não pode faltar na sua coleção.



JOGO fundamental na coleção de qualquer um



NOSTALGIA, INFORMAÇÃO E MUITA CULTURA GAMER

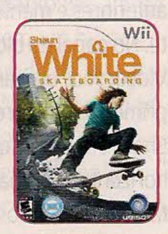
TOP 10: PIORES CAPAS DE Wii 2010

Mês passado mostramos as aberrações de design feitas em capas de títulos para Nintendo DS. Agora, é vez de analisar como as produtoras conseguem nos fazer odiar um game antes mesmo de jogá-lo. Eis a lista das piores capas de jogos de Wii em 2010!



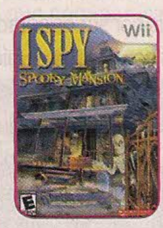
10 - TONY HAWK SHRED: BIG AIR! BIGGER TRICKS!

O velho Tony já não é mais o mesmo de antigamente, ficando velho e com seus jogos em constante decadência. Além de ter que dividir o jogo com outra personalidade, o novo game não tem nada mais que o nome estampado em letras garrafais na capa que mereça ser respeitado.



9 - SHAUN WHITE: SKATEBOARDING

Hey, o Shane White não praticava Snowboard? É, aquele esporte que está na capa do famoso skatista Tony Ha... Nossa, está tudo errado! E olhem a cara do Shaun fazendo uma manobra no... asfalto... cortado no Photoshop? Mas isso não é nem mesmo possível! Blasfêmia!



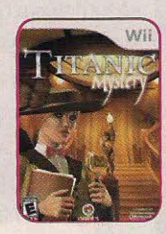
8 - I SPY: SPOOKY MANSION

Se você fosse um espião, o que faria em uma mansão abandonada? Ainda mais em uma onde um esqueleto é porteiro, a piscina parece uma cova e uma placa "Entre se for capaz" está fixada do lado da porta.
Se fosse eu caçador de fantasmas tudo bem. Mas um espião?!



7 - THE GARFIELD SHOW: THREAT OF THE SPACE LASAGNA

Após passar anos apenas se preocupando com a próxima refeição e em sua ociosidade, agora Garfield precisa estampar capas de jogos ruins e com nomes estranhos. E o que fizeram com as lasanhas?! Elas não são soldados, elas são apenas... lasanhas!



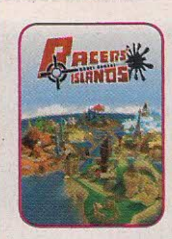
6 - TITANIC MYSTERY

Essa é boa. Você tem duas chances para acertar qual é o grande mistério do Titanic: a) ele vai afundar ou b) ele vai afundar. Tá, vamos imaginar que exista um criminoso dentro do navio. Por que então uma mulher que parece um boneco de cera apareceu para investigar? E espiões não precisam ser discretos? Nah, essa lupa na mão nem vai dar bandeira, relaxa...



5 - CALVIN TUCHER'S REDNECK FARM ANIMALS RAC...

Nós desistimos de escrever o título inteiro desse jogo aqui por um simples motivo: ele é enorme, não combina, e está escrito numa letra tão feia que esse é um castigo. Mas pera aí, o que são aquelas letras destacadas no subtítulo... F-A-R-T?! Procurem em um dicionário e essa piada nunca vai sair da mente de vocês!



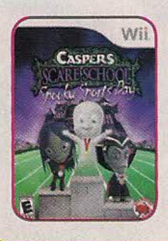
4 - CRAZY RACERS: RACERS ISLAND

Essa lista está quase virando "os piores títulos do Wii"! Analisem bem a falta de coerência do nome desse jogo. Além de repetir "racers" em menos de quatro palavras, o logo e a imagem são tão feios que até mesmo um estagiário de 3D faria algo mais bonito. Preguiça é uma coisa, falta de noção é outra!



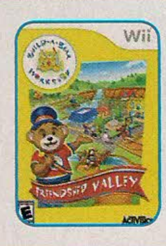
3 - OOPS! PRANK PARTY

Meu Deus! Que bagunça toda é essa? Vamos com calma, temos que analisar essa aberração visual. Muitos elementos juntos, cores variadas, imagens com avatares em situações ridículas, uma caveira... Pera aí, uma caveira? Mas por quê?? Não faz nem sentido ela estar ali! Hudson, queremos uma explicação!



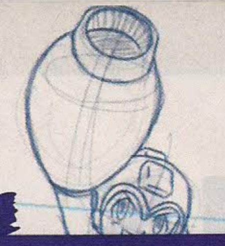
2 - CASPERS SCARE SCHOOL: SPOOKY SPORTS DAY

O nosso fantasma camarada Gasparzinho não merecia. Tudo bem que ele está morto e que tem parentes insuportáveis, mas... Puxa, por que essa capa é tão feia? Tão sem capricho? Olhe bem e responda: parece um jogo divertido? Parece legal? Não, nem morto (rá!).



1 - FRIENDSHIP VALLEY

Tem jogo que não se enxerga, né? Não é porque *New Super Mario Bros. Wii* pode colocar uma capa com uma cor toda chapada que a coisa está liberada para os meros mortais. Quem esse urso acha que é para protagonizar uma capa toda amarela como essa? Não teve como não dar a primeira colocação!



OBJETOS DE DESEJO

COMUNIDADE

PORQUE GAMER GOSTA DE COLECIONAR!

O Natal está chegando e dessa vez o Objetos de Desejo vai recomendar produtos mais em conta, para que você possa dar presentes para todos os seus amigos que também gostam de Nintendo. A combinação de unidades com bom preço com certeza vai ajudar você!

CHAVEIROS DO MARIO

Tem muitos amigos? Não quer deixar ninguém sem presente? Então esse pacote com 12 chaveiros é a escolha ideal! São feitos de PVC e tem em média cinco centímetros de altura.
Não tem a princesa Peach, mas o Bullet Bill compensa com toda a certeza!
Preço: US$12,72
Onde comprar: dealextreme.com





DONKEY KONG É MAIS BRASIL

Para esquecer que esse ano tivemos Copa do Mundo e que nossa seleção não foi muito bem, vamos iniciar uma campanha: DK na seleção já!
Esse pacote possui seis chaveiros do gorilão com camisa do Brasil.
Preço: US$11,32
Onde comprar: dealextreme.com

SUPER MARIO NOEL

Esse é especial. Além de mexer os braços, alguma coisa nesse Mario é diferente... Ah, a fantasia de Papai Noel! Só faltou um saco recheado de jogos de Wii e DS, não é mesmo? Esse é o substituto perfeito para os enfeites já ultrapassados da sua árvore de Natal.
Preço: US$11,24
Onde comprar: dealextreme.com





PINGENTES PARA CELULAR

Se você quer deixar o seu celular mais estilizado e com a sua cara, aqui está a resposta. O pacote possui três modelos sortidos. Por isso, recomendamos você comprar logo uns três de uma vez. Poxa, é Natal!
Seus amigos vão lembrar de você toda vez que o telefone tocar!
Preço: US$3,29
Onde encontrar: dealextreme.com

VÍDEOS INCRÍVEIS

Os mais sensacionais vídeos que rodam na internet!



Sega vs. Big N

Link: http://tinyurl.com/segavsbign

Um programa chamado *Play Value* analisa vários momentos da história dos videogames, e nesse episódio eles falam sobre a briga da Nintendo com a Sega no início dos anos 1990.
Muita informação bacana! Em inglês.

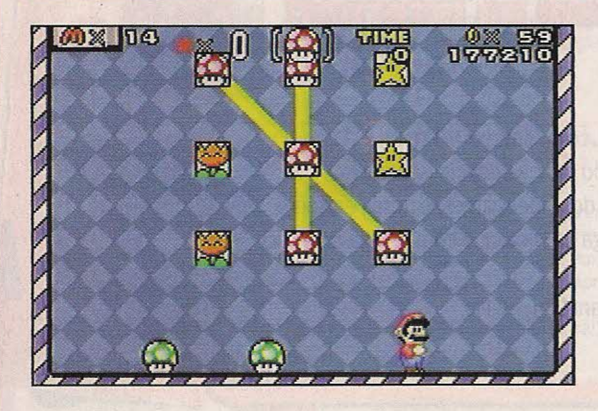
NOSTALGIA NINTENDISTA

SUPER MARIO WORLD POR ANDRÉ ONOFRE



MUITOS DESAFIOS o Mario encarou. O sucesso foi merecido!





Ao falar em Mario, os jogadores mais velhos certamente se lembrarão de um game: *Super Mario World*. Quantos de nós não passaram a infância pulando em cima de Goombas, engolindo frutinhas com o Yoshi e xingando todos os parentes do Miyamoto tentando passar da fase Tubular? É, *SMW* é um game que traz excelentes memórias. Então, nada melhor do que aproveitar o clima dos 25 anos do bigodudo e tirar as memórias da caixola sobre este clássico do SNES.

O INÍCIO DE UMA GUERRA

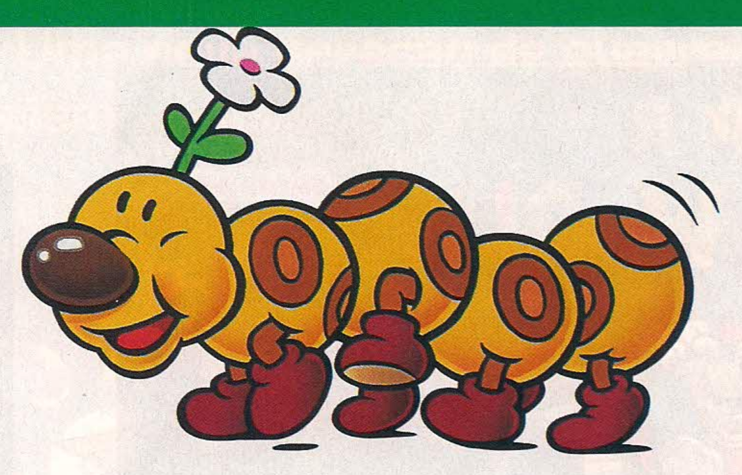
Quando zeramos um game e passam os créditos, vemos os nomes de dezenas de pessoas. Criar um game demanda o trabalho de muita gente, certo? Não com *Super Mario World*: apenas dezesseis pessoas estiveram envolvidas com o projeto, que levou três anos para ser concluído. E Miyamoto ainda disse que achava que o game estava incompleto e que seu desenvolvimento foi apressado!

A Nintendo, no entanto, estava preocupada. A Sega já havia lançado seu console de 16-bit, o Mega Drive, há dois anos, e já tinha seu mascote: Sonic. E seus jogos vendiam bastante. A Big N estava começando a perder terreno na guerra de consoles. Mas *SMW* saiu bem a tempo. E, para a alegria dos fãs da Nintendo, venderia duas vezes mais que os dois primeiros games de Sonic juntos: ao todo, foram 20 milhões de cópias, tornando-o o game mais vendido do console! Também, olha só quem estava nessa equipe: a direção ficou a cargo de Takashi Tezuka e a produção ficou com mestre Shigeru Miyamoto. Shigefumi Hino, o pai do Yoshi, foi o designer gráfico. E a música ficou a cargo de ninguém menos que Koji Kondo.

O GAME

Após salvar o Mushroom Kingdom, Mario e Luigi decidiram que precisavam de um descanso. Os irmãos vão com Peach até a Dinosaur Land. Mas, enquanto os encanadores descansavam na praia, Peach desapareceu. Durante a busca pela princesa, os irmãos encontraram um ovo na floresta. Dele, saiu o dinossauro Yoshi, que diz que seus amigos dinossauros foram aprisionados em ovos por tartarugas terríveis. Yoshi então se une a Mario e Luigi para, juntos, salvarem os dinossauros e a princesa Peach.

Super Mario World tem a mesma fórmula básica dos jogos anteriores do encanador: jogabilidade em plataforma, da esquerda para a direita, possibilidade de pular em cima



dos inimigos e obter diversos Power-Ups no caminho. O cogumelo e a flor de fogo estão de volta. A Super Leaf, de *Super Mario Bros. 3*, dá lugar à Cape Feather: uma pena que dá uma capa a Mario e permite que ele voe com muito mais liberdade do que no game anterior. O jogo trouxe ainda uma caixinha para um item reserva, permitindo que o jogador tenha um Power-Up disponível para tirá-lo de um momento complicado.

Mas a grande novidade do game foi o dinossauro Yoshi. Hoje adorado por muitos, Yoshi era um sonho antigo de Miyamoto, que, desde *Super Mario Bros.*, sempre quis que Mario tivesse um companheiro dinossauro. No NES isso não foi possível devido às limitações do console, mas no SNES Yoshi finalmente saiu do papel. E o resultado está aí: hoje, Yoshi é um dos personagens mais queridos da família Mario.

O que tornou *SMW* diferente de todos os outros jogos do Mario foi, além dos novos Power-Ups e da estreia do Yoshi, o fato de várias fases terem mais de uma saída diferente. Muitos de nós perderam horas e horas tentando encontrar aquele outro final de uma fase específica. Eram 96 saídas para



FICHA TÉCNICA
Título: Super Mario World
Produtora: Nintendo
Publisher: Nintendo
Plataforma: Super Nintendo
Gênero: Plataforma
Nº de Jogadores: 1-2
Lançamento: 13 de Agosto de 1991
Virtual Console: 1000 Wii Points

DICAS

- Usar Blocos "P" novamente: Para realizar este truque, é preciso estar com Yoshi. Quando encontrar um bloco P, pule nele e, imediatamente, vire-se e engula-o (o bloco fica amassado por alguns momentos antes de sumir por completo). Se fizer corretamente, o bloco estará na boca de Yoshi. Você pode cuspi-lo e pisar nele novamente.

- Ouvir remix de *SMB*: Se você ficar parado numa das fases do mundo Special por 2 minutos, ouvirá um remix de *Super Mario Bros.*!

- Conversão de itens: Se você terminar uma fase segurando um item, como um casco de tartaruga ou um trampolim, este item se transformará numa vida.

- Entrar em fortalezas já derrotadas: Para jogar novamente fortalezas que você já derrotou, segure L+R em cima da fortaleza desejada.



serem encontradas no game, que contava com 7 mundos principais e 2 escondidos. O primeiro deles era a Star Road, um mundo estelar que continha um Yoshi de cor especial em cada fase. Cada um desses Yoshis executava uma habilidade única com qualquer cor de casco, e completando a Star Road outro mundo secreto se abria, o Special. A segunda fase desse lugar, Tubular, merece um parágrafo só para ela.

Tubular é a fase mais [insira um palavrão aqui] do jogo inteiro. Para passar da fase, o jogador precisava pegar um item único, um balão P, que transformava Mario numa versão inchada dele mesmo e permitia que o jogador o controlasse livremente por um precipício lateral quase interminável. O problema é que no caminho havia diversos inimigos loucos para "derrubar" você. Para piorar, o efeito do balão durava pouco tempo e você precisava bater nas caixinhas e pegar outro para renovar o efeito. Duas vezes. Dias se passavam até que esta maldita fase fosse superada e a nossa frustração só aumentava. Às vezes até surgiam controles quebrados, só de raiva da fase!

Super Mario World ainda foi relançado três vezes: a primeira na coletânea *Super Mario All Stars+Super Mario World*, para o SNES; a segunda para o Game Boy Advance, com o título de *Super Mario Advance 2: Super Mario World*, e no Virtual Console do Wii. A versão do GBA trouxe pequenas mudanças como uma melhoria nos gráficos e a diferenciação real entre Mario e Luigi, enquanto a da coletânea do SNES e do Wii se manteve igual ao original.

Independentemente da versão, você precisa jogar este game. E, claro, se frustrar tentando passar da fase Tubular. Quando você finalmente conseguir, vai ser a melhor sensação do mundo. Eu agarantio! NW

CORREIO N

O espaço para você falar o que quiser!

CARTA DO MÊS

REVIEW DE METROID: OTHER M

E aí, galera da **NW**? Dessa vez, vou falar do recém-lançado e tão aclamado *Metroid: Other M*. De fato um dos melhores títulos já lançados para o Wii, se não, o melhor. Conseguiu trazer de volta aquela sensação dos *Metroids* originais, e ainda inovou com combates a curta distância, troca de visão entre primeira e terceira pessoa dentro de um ambiente 3D com uma ótima história. Porém, por melhor que o game seja, sempre há algo que deixa a desejar, e *Other M* não foi diferente. E não estou reclamando da mecânica do jogo, pelo contrário. Ela é ótima. Quanto ao enredo, eliminar cada personagem foi um toque que trouxe de volta aquela sensação de solidão da caçadora em um vasto mundo cheio de ambientes diferenciados a serem explorados. Então, em que *Other M* falha?

O que falhou foi Samus. Esperava-se que uma caçadora de recompensas que explode quase todos os planetas em que pisa seria um tanto mais independente, ou que se mostrasse mais presente. Ao invés de analisar cada fato que ocorria na BOTTLE SHIP e discutir o assunto com seus colegas de exploração, Samus simplesmente fica parada, digerindo tudo o que Adam ordena e seus companheiros lhe passam. Os pensamentos de Samus são o que se esperaria nas situações em que foram mostradas, mas a forma em que foram abordados fazem Samus parecer tímida e frágil. Outra coisa que contribuiu para uma Samus frágil foi a dublagem americana. Já comentei isso antes, mas a Samus oriental tem uma bela voz e é bem agitada. Já a Samus ocidental é melancólica, e parece que está lendo um texto. O fato de seus lábios estarem sempre ocultos pelo capacete faz com que a Samus americana tenha total liberdade para estragar todos os diálogos, falando devagar demais e muito menos do que na versão original.

Enfim, acabo por aqui, deixando um pedido e um comentário. Gostaria que os leitores que fazem seus reviews tivessem mais espaço e mais repercursão na revista. Para os leitores que curtem a série *Metroid*, acessem pt.metroid.wikia.com.

Daniel Carvalho
Por email

Tivemos que editar bastante o seu email, mas está aí: um espaço para você deixar o seu review. E vamos anotar sua ótima ideia sobre um lugar para a análise de leitores, mas precisamos receber mais emails e cartas assim!

POKÉTRISTEZA

Olá pessoal da **NW**. Agradeço pelas horas de diversão que eu tive lendo a revista. Na verdade, compro a revista há pouco tempo. Comecei na #132! Mas foi tempo suficiente para me apaixonar pelo trabalho de vocês. Quero falar sobre uma paixão minha: *Pókemon*. Quando descobri o Fire Red, NOSSA! Eu ficava horas jogando. Mas agora, *Pókemon* está estranho, pois antes você ficava todo feliz quando pegava os 150, e depois descobria o Mewtwo. Mas agora é IMPOSSÍVEL capturar todos pois são 493, e agora ainda vão sair mais uns 150. Então a missão do jogo que era ajudar o Oak a completar o Pokédex enquanto virava lenda agora é impossível de se cumprir. A não ser virar lenda.

Lucas Barros
Três Rios - RJ

Entendemos como você se sente, Lucas. Mas pense por outro lado: ter mais de 600 Pokémon para capturar e completar a Pokédex faz o game ter um fator replay gigantesco! A série está para completar 15 anos, mas mesmo assim não dá para enjoar. Sempre tem algo a fazer, um monstrinho para encontrar, um treinador para vencer. É um jogo que está sempre motivando a ir mais além, a vencer mais desafios, a não parar e desistir. Não desanime! Está em suas mãos fazer uma lenda se tornar realidade!

CRÍTICAS CONSTRUTIVAS

Olá redação da **NW**, adoro a Nintendo, porém acho que a Big N anda pisando na bola em alguns aspectos que realmente gostaria de levar em conta:

1- Muitos dos jogos que saem no Japão nunca chegam às Américas. Um bom exemplo seria a série *Mother* cujo único jogo que foi para outros países foi *Earthbound* (*Mother 2*). O resto da série, muito provavelmente, nunca chegará aqui. Sei que há muitos problemas autorais envolvidos, mas parece que a Big N nem sequer briga por esses jogos.

2- Pesquisei um pouco sobre *Kirby's Epic Yarn* e percebi que os Power-Ups estarão escondidos pela fase ao invés de serem obtidos após o personagem engolir um inimigo. Achei que essa ideia desconstrói o Kirby, pois antes a diversão era engolir os inimigos e descobrir novos poderes.

3- A nova série de jogos do *Pokémon* está chegando e com isso vem a nova geração. No total estou bem sastifeito com o jogo, mas me parece que a Nintendo está ficando sem ideias para o design dos monstrinhos, muitos deles são estranhos e sem graça, e um em específico parece muito com um Digimon. Há novos Pokémon bem interessantes, mas mesmo assim poderia ser muito melhor. Muito obrigado e espero receber uma resposta com a opinião de vocês.

Giulio Timoner
Por email

Concordamos com muitas coisas que você disse, Giulio. Especialmente sobre o lançamento exclusivo no Japão de muitos games que gostaríamos de ver por aqui também. Um outro bom exemplo é Seiken Densetsu 3 (*Secret of Mana 2*), que alguns da redação são fãs fervorosos e só conseguiram jogar graças a uma tradução não-oficial feita por fãs. Só assim mesmo! Mas, como você disse, trazer esses jogos para cá não é só uma questão de querer, mesmo com toda a boa vontade da Big N. Porém, com toda a certeza, cada vez que um de nós se manifesta a favor do lançamento de tal jogo, seja através de cartas, emails e abaixo-assinados, isso fica mais perto de acontecer. Então, vamos colocar a boca no trombone!



HOT PAINT

By 

COMUNIDADE

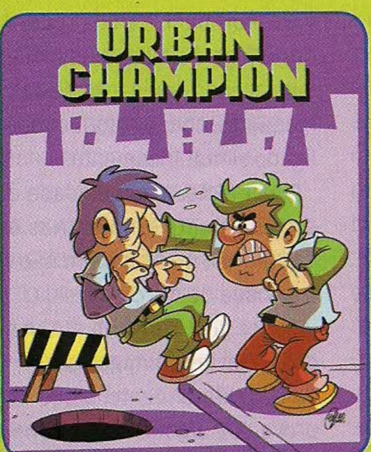
Envie sua obra de arte e participe!

Você quer ter seu desenho publicado aqui? Então, fique esperto! Basta enviar seus desenhos incríveis para (nosso endereço mudou!):
Rua Medeiros de Albuquerque, 415, pavimento superior. São Paulo/SP, CEP 05436-060.
Não se esqueça de escrever por fora do envelope HOT PAINT e seu nome, idade e endereço completos atrás do desenho! Se quiser também pode mandar por email o seu desenho escaneado com 200 dpi de resolução para **redacao@nintendoworld.com.br**

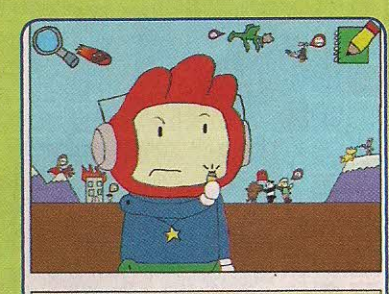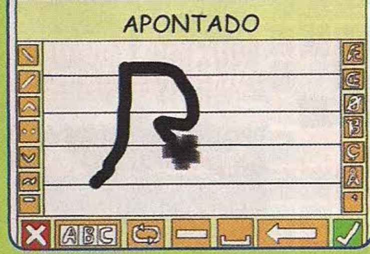




GANHADOR
FABIANA CECÍLIA CASSIANO
Idade: 21 anos
Onde: Guarulhos, SP
Comentário: Fabiana nos enviou dois desenhos, e adoramos ambos! Mas o preferido mesmo da galera da redação foi a arte à la *A Dama e o Vagabundo* de Link e Zelda, totalmente no clima de *Epic Mickey*! Levou para casa o jogão *GoldenEye 007* de Wii.





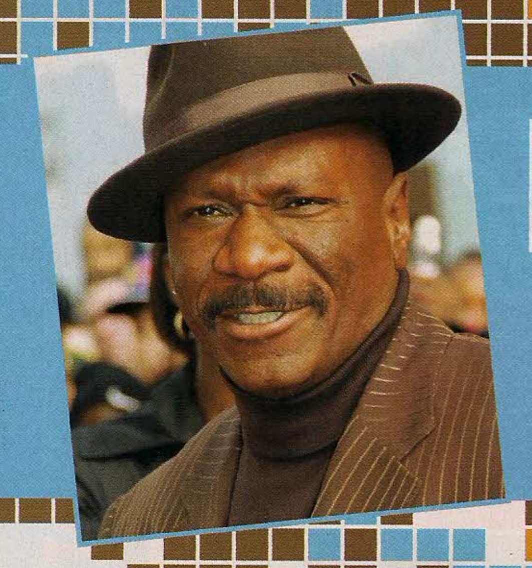




Waldemar Lene Chaves
Idade: 26 anos
Onde: Fortaleza, CE
Comentário: Waldemar resgatou do fundo do baú o primeiro game 2D de luta da Big N, o *Urban Champion*, e fez toda uma releitura no seu desenho. Demais!

Bruno Leonel
Idade: 16 anos
Onde: Cravinhos, SP
Comentário: *Pokémon* nunca fica muito tempo sem aparecer aqui no Hot Paint. E dessa vez foi com o desenho do Bruno, com Pikachu e Abra!

Eduardo de Sousa Silveira
Idade: 18 anos
Onde: Jacareí, SP
Comentário: E se o lápis de Maxwell quebrasse, como ele faria? Foi essa a ideia genial que deu origem ao desenho do Eduardo!



FANTASMAS DO PASSADO

Um game que deveria explodir sozinho

> Mano Faixa Preta









ESSES gráficos fazem meus olhos explodir, aaargh!

EPISÓDIO DE HOJE:

Fist of the Northstar

Antes de começar, deixa o mano aqui dar uma aulinha de história dos quadrinhos para vocês.

Fist of the Northstar é baseado em *Hokuto no Ken*, mangá de porradaria que foi lançado em 1983 no Japão. Imagine que misturaram o D.N.A do Bruce Lee com o do Stallone e soltaram o resultado (um indivíduo tão macho quanto eu) no mundo de Mad Max. Pronto, você já tem uma idéia de como é a série.

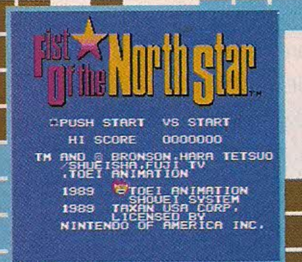
Hokuto no Ken fez um sucesso tão absurdo que abriu as portas para as séries de ação que viriam depois, como *Cavaleiros do Zodíaco* e *Dragon Ball Z*, só para citar algumas. Portanto, se você é fã de *Naruto* ou *Bleach*, agradeça a Kenshiro (o herói da trama), pois sem ele o mercado de mangás de pancadaria seria muito diferente hoje em dia.

Como todo sucesso em quadrinhos no Japão, a série gerou um sem-número de games, quase todos uma desgraça, mas este do qual falaremos hoje... não é exceção. Para começo de conversa, o game é feio. E não feio apenas, mas FEIO!!! Tão feio que faria o Tiririca chorar! E não há desculpa para um visual tão lazarento, uma vez que em 1989 já haviam games bastante impressionantes na coleção do NES.

O áudio... fiquem muito felizes por ainda não existir revista de games capaz de gerar som, pois assim vocês escapam do horror da música deste título. Sabem aqueles seriados médicos, nos quais um paciente fica preso a uma máquina que apita o tempo todo para indicar que ele está vivo? Pois bem, a trilha sonora deste jogo é similar a uma loja fazendo liquidação destas máquinas, com o estoque todo ligado simultaneamente.

Finalmente, a jogabilidade é extremamente simples. Não é das piores, mas também não traz nada de novo à mesa. O jogador guia Kenshiro através dos cenários, inimigos caem do céu (literalmente, o que prova que alguém lá em cima odeia o jogador) e você precisa massacrar todo mundo para chegar ao fim da fase.

A grande diferença deste para outros jogos de ação é que os inimigos EXPLODEM sempre que golpeados pelo herói. Esqueci









de mencionar, no mangá o protagonista é mestre em um estilo de artes marciais que destrói as pessoas de dentro para fora e faz com que elas literalmente EXPLODAM quando golpeadas.

Acho que convenci muitos de vocês a lerem esta série agora, não?

Pois bem, dada a limitação gráfica do NES, os vilões atingidos não explodem da mesma maneira horrenda que no mangá, eles mais parecem um ovo cozido que estoura após ficar tempo demais dentro de um microondas... o que, pensando bem, também é uma visão nojenta.

Como a Nintendo, sempre tão ferrenha em produzir games para a família, não reparou nesta violência absurda contida em um de seus jogos é algo que nunca consegui entender. Mas bem, a casa do Mario também fez vista grossa para *Double Dragon II*, game em que podíamos arremessar mulheres do alto de um prédio.

Além da produção ruim, *Fist of the Northstar* também não tinha um design de fases muito apurado. Muitas delas eram simples linhas retas, sem obstáculos, plataformas ou qualquer tipo de variação no terreno. Seu único esforço seria manter o dedão no direcional para literalmente caminhar do ponto "A" até o "B". Algumas telas possuem abismos, mas eles não fazem o menor sentido, uma vez que Kenshiro pula tão alto que pode aplicar uma voadora no placar se assim desejar.

E como a cereja do bolo, o game é extremamente fácil. Para simular o quanto o herói é durão (no mangá, ninguém pode com ele), todos os inimigos normais morrem com um único ataque, e ainda é possível recolher estrelas que aumentam ainda mais o potencial ofensivo de Kenshiro. Diferente de outros games, nos quais só se nota alguma diferença após se recolher dois ou três Power Ups, após recolher o primeiro você só precisa ficar parado com o botão de chute pressionado, que eliminará qualquer chefe de fase antes que ele possa dizer "paçoquinha".

Fist of the Northstar não é um crime contra a humanidade, mas está longe de ser um game bom de verdade. Não o recomendo para ninguém, exceto fãs do mangá que queiram ver como o console da Nintendo representou seu herói. Sério, vão ler o mangá! Não me façam usar meu karatê em vocês!!! NW



TINHA QUE SER o machão pra ficar sem camisa, né?



TAMBOR

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

CONSELHO EDITORIAL
André Forastieri, André Martins, Fernando Filho, Isac Guedes, Pablo Miyazawa, Renata Honorato, Renato Viliegas e Flavia Gasi

EDITOR ESPECIAL
Renato Siqueira

EDITOR-CHEFE
Fernando Filho

EDITORA-ASSISTENTE
Natalie Hidemi Seki

ARTE
Társis Salvatore e Soraya Tengan

REDAÇÃO
Acauã Barreto, Amer Houchaimi, André Onofre, Bruno Lazzarini, Carlos Oliveira, Edson Kimura, Flávio Croffi, Gustavo Assumpção, Igor Andrade, Lucas Patricio, Luís Andion, Mateus Lôbo, Mano Faixa Preta, Marina Val, Ricardo Syozi

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadu (Alberto Kaduoka)

DIRETOR DE NEGÓCIOS ENTRETENIMENTO
Isac Guedes

CONTATO PUBLICITÁRIO
Ewerton Martins

WEB
GERENTE DE TI
André Jaccon

Publicidade
publicidade@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2369-0985

Departamento Administrativo
Fone: (11) 2369-0984
Fax: (11) 3031-2275
ou acesse www.comix.com.br

Atendimento ao Leitor
atendimento@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2369-0982 – de segunda a sexta, das 9h às 17h.

FALE COM A REDAÇÃO
redacao@nintendoworld.com.br
R. Medeiros de Albuquerque, 415
Vila Madalena - São Paulo - SP
CEP 05436-060
www.tambordigital.com.br
Fone: (11) 2369-0983

Revista Nintendo World, edição 140
Produção: Tip Graf
Impressão: Prol
Distribuição: DINAP

Ligue os pontos!

HEAVY METAL GAMER COM MEGADRIVER

A banda que transformou o som dos games em rock pesado > Flávio Croffi

Depois de diversos desenhos, pinturas, ilustrações e até mesmo cosplays voltados para os games, chegou a hora de a sessão GameArt voltar a sua atenção para outro tipo de arte: a música. E para representar isso da melhor forma possível, batemos um papo com a MegaDriver, que se tornou referência nacional no quesito de bandas que tocam trilhas sonoras gamers. A novidade aqui é que, além de tocar as conhecidas músicas de jogos clássicos, eles colocam também uma pitadinha de heavy metal nos sons. O que torna tudo um pouco mais enérgico.

Para conhecer mais do trabalho dos caras, conversamos com Antonio Tornisiello, mais conhecido como "Nino MegaDriver", de 32 anos. Ele nos contou que seu amor por videogames aconteceu na década de 1980 – época em que também começou a curtir muito o heavy metal. Anos mais tarde, com a jogatina rolando solta e muitas vezes com o som de bandas como Grave Digger, King Diamond, Mercyful Fate e Rage tocando ao fundo, Nino imaginou como seria se as músicas dos games fossem tocadas com guitarras distorcidas e baterias agressivas.

Aos 14 anos, ele começou a tocar guitarra, passou por algumas bandas de garagem e sempre tentou colocar no repertório alguma música de jogos. Os anos se passaram e nada deu certo nesse sentido. O garoto tinha tanta força de vontade que criou um site próprio em 1999 apenas para disponibilizar seu material em gravações de péssima qualidade. Mas foi só em 2003 que o "MegaDriver" realmente foi tomando corpo. A princípio, Nino apenas fazia workshops com bases de guitarra voltadas para os videogames, e foi apenas em 2006 que conseguiu uma formação fixa de músicos para constituir de fato uma banda. O sucesso foi iminente. Hoje, a MegaDriver conta com mais de 150 músicas gravadas, que vão desde jogos como *Sonic*, *Top Gear*, *Super Mario World*, até *Street Fighter* e *Ninja Gaiden*. Todas elas estão disponíveis gratuitamente no site oficial do grupo, e já ultrapassaram a marca de 1,3 milhões de downloads.

Nino, além de dedicar sua vida para a música gamer, também trabalha com sistemas de informação. Ele conta que possui diversos consoles em casa, como o Nintendinho, Super Nintendo, GameBoy, Nintendo DS, Atari 2600, Master System, entre muitos outros.

De acordo com o músico, os sons produzidos pela banda são unicamente feitos porque eles realmente gostam de determinados jogos. Isso significa que não há nenhum tipo de produção voltada para chamar atenção ou com o intuito de ficarem famosos. Para conhecer o trabalho da banda MegaDriver, acesse o site oficial deles e desfrute de forma gratuita de todo o acervo de músicas deles em mp3. NW

Endereço do site:
http://www.megadriver.com.br



"Para os fãs da Nintendo, temos o 'Super Heavy Metal Mario', que misturamos até alguns elementos de Black Metal, como os blast-beats, além de 'Gerudo Valley', de *Zelda Ocarina Of Time*"
– Nino MegaDriver


The one and only true GAME METAL band
MEGA DRIVER
www.megadriver.com.br

Enviamos nossos produtos via Sedex para todo o Brasil.

Imagens ilustrativas. Todos os logos e títulos de jogos são marcas registradas de seus respectivos proprietários.

Na House Games seu

Venha conhecer nossa loja, são 250 m de pura diversão. Aguardamos sua visita.



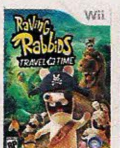
últimos lançamentos:



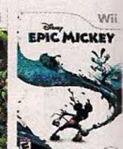












Visite nossa loja:

Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia). A 200m. da estação São Bento do Metrô.

Horário de funcionamento: Segunda a sexta das 9h às 18:30h, sábados das 9h às 17h.

Aceitamos os cartões









